

RPG wszech
czasów po
polsku!

CLICK!

NR 4/2005

nr indeksu
351555
ISSN 1509-0358
9 771509 035501
8 marca 2005

8.90 zł
(w tym 7% VAT)

Fallout 1&2

Wojna... Wojna nigdy się nie zmienia...
Prozaiczny spór o surowce przeradza
się w nuklearny holokaust. Świat,
jaki znamy, przestaje istnieć. Czy uda
ci się przeżyć w nowych warunkach?

Augustus

Miał to być Splinter Cell w świecie
starożytnego Rzymu. Czy plan się
powiódł? Chyba nie do końca.
Ale powinieneś sam to ocenić...

Worms 4

Robale nie dają
za wygraną
i po raz kolejny
atakują pecety



Playboy The Mansion

„Make love not war”,
czyli propozycja dla
nieco większych
chłopców. Czy Simsy
powinny czuć się
zagrożone?



Sudden Strike Resource War

Druga wojna światowa
jakoś nie chce się
skończyć za
sprawą CDV...



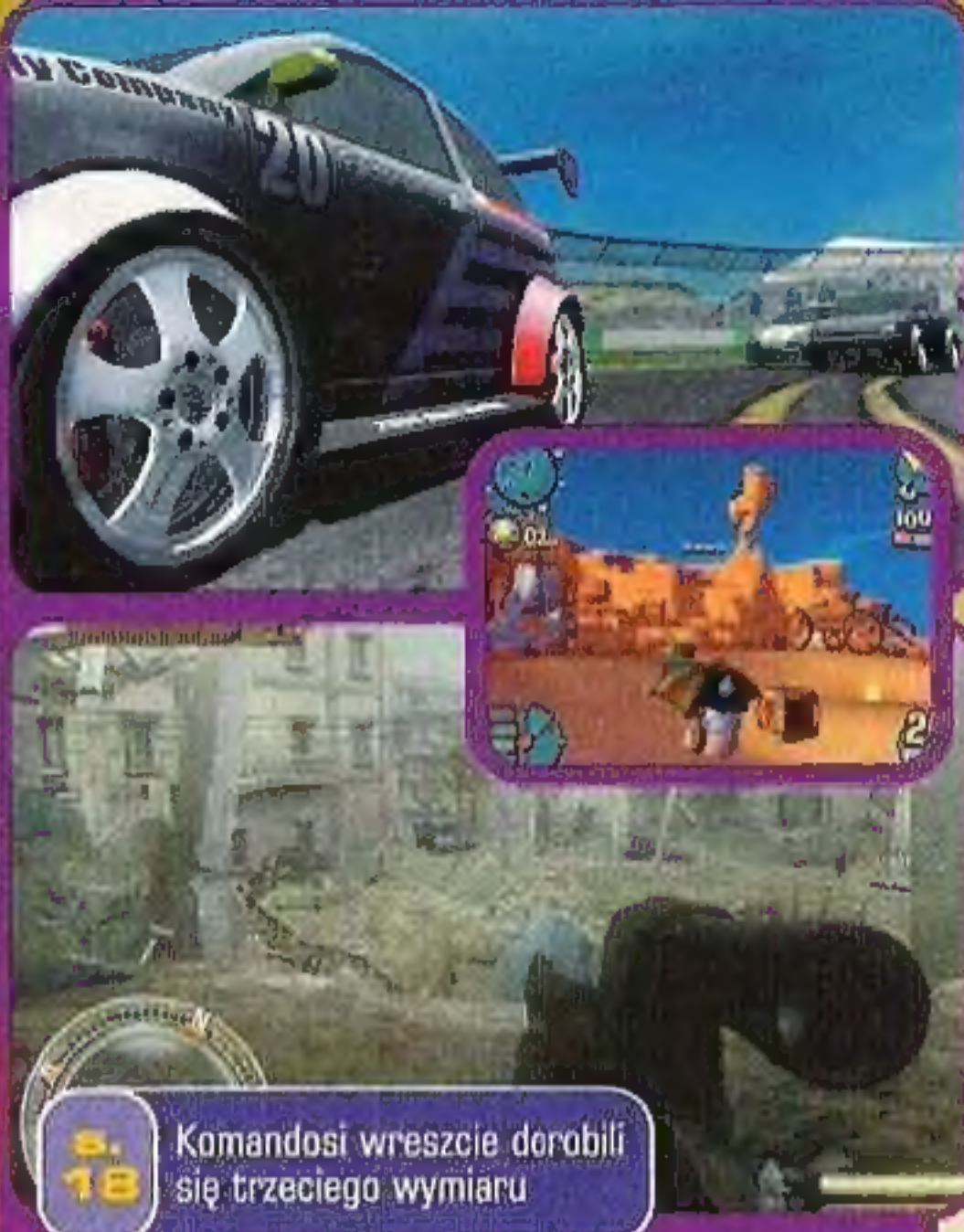
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

Wstąp do elitarnej jednostki
antyterrorystycznej i skop
tyłki wszystkim szumowinom!

SWAT4
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

Zapowiedzi

Dead to Rights 2	08
rFactor	10
Hitman 4: Blood Money	11
Desperados 2: Cooper's Revenge	12
Age of Empires 3	13
Worms 4: Mayhem	14
GTA: San Andreas	16
Commandos: Strike Force	18
Newsy growe	20



s. 18

Komandosi wreszcie dorobili się trzeciego wymiaru

Temat numeru

Star Wars – KotOR 2: The Sith Lords ...26

Chyba jednak nie aż tak emocjonujący jak „jedyńka”

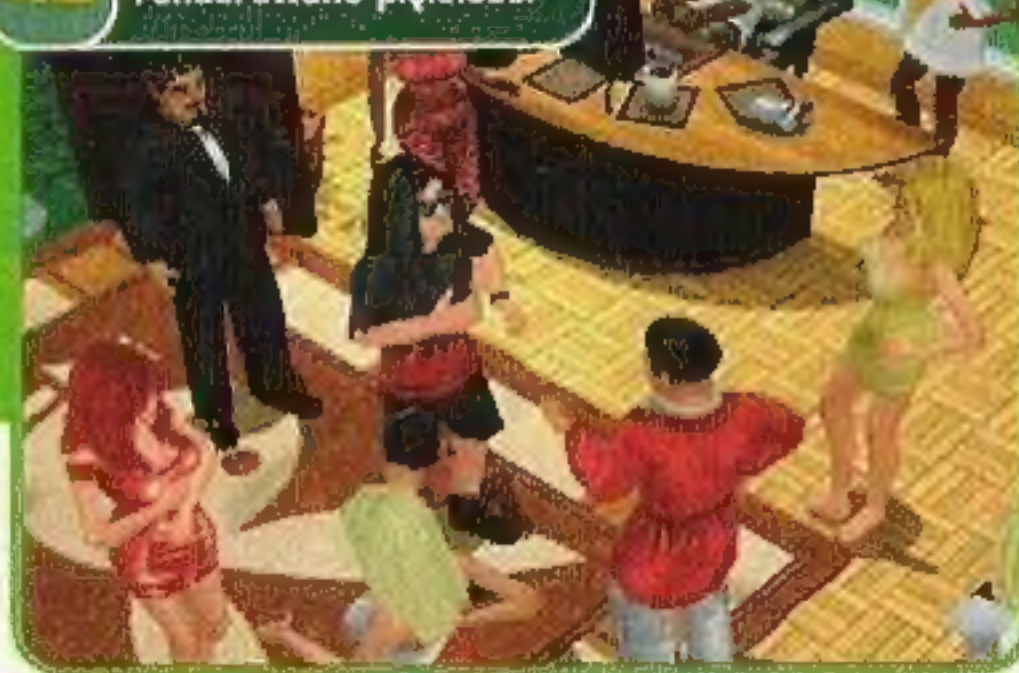


Recenzje

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	30
Sudden Strike: Wojna o zasoby	32
Augustus: W służbie Cezara	34
❶ Swat 4: Special Weapons and Tactics	36
Nadszedł kres panowania przestępczości!	
Sonic Heroes	38
Chcesz wyglądać jak Sonic? Jedź mączkę kostną!	
❶ Playboy The Mansion	40
Wirtualny podryw atrakcyjny jak nigdy dotąd	
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal	42
Black Mirror	44
SeaWorld Adventure Park Tycoon 2	46
Robots	47
Racing Simulation 3	48
Cops 2170: The Power of Law	48
Robaki 3D	49
Pop Life	49

s. 40

Wirtualne imprezy oraz renderowane piękności



Poradniki

Prince of Persia: Warrior Within	50
Kody	66

Nie tylko gry

LCD do gier?... A dlaczego nie	56
Grafika na miarę XXI wieku	60
Newsy sprzętowe	62
Filmy warte obejrzenia	63
Pocztą Randalla	64
Konkurs Settlers 5	21
Konkurs Kroniki Riddicka	55
Konkurs Mysz + podkładka	62
Konkurs książkowy	62



s. 38

Soniczny jeź w towarzystwie innych stworów-potworów



Fenomen Blizzarda

W chwili, gdy czytacie te słowa, niżej podpisanego zapewne nie ma na tym świecie. Spokojnie, bynajmniej nie umarłem! Jednak szanse mnie spotkać macie nikłe, chyba że w świecie Azeroth. Od kilku tygodni bowiem, od kiedy sabotażyści z firmy CD Projekt dostarczyli mi pudełko z napisem WORLD OF WARCRAFT, do „reala” loguję się najrzadziej jak mogę :-)

Po raz kolejny Blizzard udowodnił, że nie ma sobie równych. Podczas gdy inne firmy dwoją się i troją, wydając dziesiątki bzdurliwych gier z marnym rezultatem, Blizzard przyjął całkiem inną taktykę. Mniej więcej raz na dwa lata wydaje jedną grę, ale za to murowany hicior! Po europejskiej premierze WoW w przeciągu tygodnia sprzedało się prawie 400 000 kopii nowego „crafta”. To wynik oszałamiający, zwłaszcza biorąc pod uwagę, iż gry sieciowe ciężiej jest sprzedać niż te, które nie wymagają ani łącza internetowego, ani karty kredytowej. Nie muszę chyba dodawać, z jak wielkim sukcesem finansowym się to wiąże – 400 tysięcy kopii po 50\$ każda to sporo, ale zdębiejesz dopiero, gdy pojmiesz, że od teraz przez kilka lat te 400 tysięcy nabywców będzie bulić co miesiąc 10 „oj-ro”! Robi wrażenie, prawda? I dobrze, niech chłopaki zarobią, bo sobie zasłużyli!

Zasłużyli po wielokroć, bo WoW jest grą wybitną. Pomimo iż tekstury nie są w niej tak rewelacyjnej jakości jak w HALF LIFE 2, pomimo że jest mniej rozbudowana niż ULTIMA ONLINE... Liczy się całokształt. A w ogólnym rozliczeniu WoW miażdży. Wykonaniem, starannością, bajkową kolorystyką, obecnością ponad 2000 questów do wykonania, muzyką, wreszcie niestychaną łatwością w obsłudze (user friendly do kwadratu). Po prostu miażdży. Jeśli więc masz dostęp do Sieci, masz kartę lub możesz takową pożyczyć od rodziców (akurat ci dadzą :P), nie zastanawiaj się długo. A jeśli denerwuje cię miesięczna opłata za granie, zastanów się spokojnie, na ile głupszych rzeczy wydajesz co miesiąc 40 złotych...

Frogger



Nie znoszę pryszczatych nastolatków!

Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



Fallout

Kryzys energetyczny z połowy XXI wieku zmusił mocarstwa do podjęcia radykalnych działań. Chiny zaatakowały Alaskę, gdzie znajdowały się ostatnie niewykorzystane złoża ropy naftowej. Stany Zjednoczone dokonały aneksji Kanady. Unia Europejska rozpadła się na szereg zwaśnionych państw. Świat pogrążył się w chaosie. Nie wiadomo, kto pierwszy odpalił pociski. Zresztą to nieważne... Dwie godziny później cywilizacja przestała istnieć.

Niektórzy ludzie przeżyli. Ukryci w betonowych bunkrach lub w schronach zaszytych głęboko pod ziemią prowadzili dramatyczną

walkę o przetrwanie. Odważyli się wyjść na powierzchnię dopiero dwa pokolenia później. Sześćdziesiąt lat po apokalipsie samotny wędrowiec wyruszył z Krypty numer 13, by ocalić swoich bliskich.

FALLOUT odrodził gatunek role-playing. Pokazał, w jaki sposób należy tworzyć fantastyczną fabułę i co zrobić, by gracz miał kłopoty z oderwaniem się od komputera. Nic dziwnego, że do dziś uważany jest za jedną z najlepszych

produkcji w historii RPG. Kto nie ukończył FALLOUTA, nie może mówić o sobie jako o fanie gier role-playing.



Fallout 2

Przygoda w postnuklearnym świecie zachwyciła graczy spragnionych mocniejszych przeżyć. To było coś zupełnie nowego. Żadne tam elfy i krasnoludy, żadne wizje przyszłości z komputerową pajęczyną oplatającą świat – po prostu jedna wielka pustynia z rozsiadniętymi gdzieś osadami i bandami mutantów nastających na życie śmielków. Sukces był tak olbrzymi, że sequel musiał powstać. Producenci

w tempie ekspresowym przygotowali więc część drugą, ku zaskoczeniu wszystkich znacznie lepszą od znakomitą poprzednią. Tym razem gracz wyrusza na poszukiwanie niezwykle cennego artefaktu, tzw. GECK'a (Garden of Eden Creation Kit)...

Gra zyskała wielką popularność, choć nie wszyscy gracze mogli cieszyć się surowym pięknem przedstawionego w niej świata. Język angielski, wszechobecny w programie, był dla nich barierą nie do pokonania. Na szczęście obie części FALLOUTA zostały niedawno przetłumaczone na język polski. Podjęli się tego fani gry, ludzie doskonale znający wszystkie postacie, zwroty akcji, aluzje i „wielkanocne ja-"

ja", jakie pojawiają się w programie. Odwalili kawał dobrej roboty. Mamy przyjemność zaprezentować ją wam w całej okazałości.



Zawartość CD

CD1

• Pełna wersja:
- FALLOUT PL

• Wersje demo gier:
- SKI RESORT EXTREME

• Filmy z gier:
- EMPIRE EARTH 2,
GODFATHER, GUILD WARS

• Inne:
- Solucje do Fallout i Fallout 2

CD2

• Pełna wersja:
- FALLOUT 2 PL

• Wersje demo gier:
- DARWINIA
- INAGO RAGE
(tylko WIN XP i 2000)

• Filmy z gier:
- ACT OF WAR,
- THE REGIMENT

Nie działa, co zrobić?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczn. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰
- Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6, z dopiskiem „CD Click”.



Nasypało mi się płaciu w majty. A mama mówiła, żeby siedzieć w domu. Co ja tu właściwie robię?

Dead to Rights II

Pies – wierny przyjaciel człowieka. Nawet kapcie potrafi przynieść. Ach, żeby jeszcze umiał podać piwo :)

W USA do pracy w policji często wykorzystuje się psy. Formacje K-9 są tam bardzo popularne, a w Hollywood powstają filmy opowiadające o ich zadaniach i przygodach. Nic więc dziwnego, że temat ten wykorzystali również scenarzyści gier komputerowych. Kilka lat temu powstała gra DEAD TO RIGHTS, która od razu zdobyła spore grono wielbicieli. Pomyśl może nie był oryginalny, ale miał coś w sobie. Tym czymś były tzw. Disarm Moves – gracze mogli pozbywać się przeciwników za pomocą broni, którą przed momentem im wyrwali.

W tym miejscu należy wspomnieć, że przygody z „dwójką” nie są kontynuacją zdarzeń przedstawionych w pierwszej części gry. Poprzedzają je – stanowią pewnego rodzaju wstęp do tego, co dzieje się w „jedynce”. Tzw. prequel roz-

Pies i policjant

Formacje K-9 i inne, wykorzystujące psy w codziennej walce z przestępcami, znane są na całym świecie. Nasi czworonożni przyjaciele używani są wszędzie tam, gdzie nie można posłać człowieka lub gdzie potrzebny jest doskonały węch. Bardzo często psy ratują życie policjantom na służbie, za co odznaczane są medalami (które, oczywiście, wpina im się w kłapę garnika). Ciekawostką jest fakt, że z jednym psem od początku do końca jego służby pracuje ten sam policjant. To pozwala mu polegać na czworonogu w każdej sytuacji.

grywa się w tym samym Grant City. Głównym tematem jest śledztwo w sprawie porwania sędziego, prowadzone przez bohaterów znanych nam już z poprzedniej części.

Jack Slate i Shadow to zgrany zespół, należący do jednostki K-9. Shadow jest malarzem, przed którym trzęsą portkami wszyscy znajdujący się po niewłaściwej stronie zębów. Jack, jak przystało na policjanta, jest niezłym twardzielem, o czym przekonasz się nie raz i nie dwa. Skoki z kilku metrów, jednoczesne strzelanie i przetaczanie się po ziemi to dla niego bułka z masłem. Facet jest wygimnastykowany jak baletnica, a jego sylwetka przypomina mały czoląg. Jednym słowem, człowiek-demolka. Potrafi brutalnie rozprawić się z przeci-

nikami, korzystając ze wspomnianych już Disarm Moves, z pomocą własnej broni palnej czy też walcząc wręcz.

Warto wspomnieć, że w DEAD TO RIGHTS II producent udostępnił aż 27 sposobów skutecznego rozbrojenia przeciwnika. W poprzedniej części było ich tylko 10. Możesz też jednocześnie eliminować nieprzyjaciół znajdujących się względem ciebie tak z przodu, jak i z tyłu. W ruch idą wyrzutnie rakiet i koktajle mołotowa. Gra umożliwia zasłonięcie się przeciwnikiem w trakcie ostrzału i zrobienie z niego żywej tarczy. Warto podkreślić, iż przy wykonywaniu tych wszystkich manewrów bohater porusza się prawie tak płynnie jak w realu. Nie dziwi to zbytnio, bo w innych grach Namco element ten jest również dopracowany do perfekcji.

Drugim bohaterem gry jest pies, który ma pomagać Jackowi. Jak twierdzi Namco, wydawanie mu rozkazów nie będzie skomplikowane. Co ciekawe, Shadow sam decyduje o sposobie rozprawienia się z przeciwnikiem, biorąc pod uwagę swoją kondycję fizyczną w danym momencie zabawy. Jeśli nie jest w stanie potraktować wroga całościowo zębami, uszkodzi mu rękę i wytrąci broń. Autorzy obiecują, że pies częściej niż w poprzedniej części wkroczy do akcji.

W DtR II znajdziesz zapożyczenia z innych gier. Najbardziej rzuca się w oczy powinowactwo z MAX PAYNE. Bullet time, tak dobrze znany wszystkim graczom, pojawia się tu pod nazwą Slow-Motion Dives. Działa podobnie jak w MP, a dodatkowo ułatwia zmianę celu.

DtR II charakteryzuje się dużym tempem akcji. Dynamika ta wynika z faktu, że gra tak naprawdę powstała na konsolę (tak PS 2, jak i Xbox), a na PC jest tylko konwersją.

Pozostaje mieć nadzieję, że tytuł będzie miał odpowiednie sterowanie. To jest właśnie element, z którym producenci mają największy kłopot, przenosząc programy z konsol na pecety. Ponieważ wersja DtR II na blaszki ma podobną dynamikę jak ta na konsolę, w tym przypadku sterowanie musi być jak najbardziej intuicyjne i proste do opanowania.

Tak wpływa na człowieka częste oglądanie Matrixa. Zaczyna widzieć kule, a na dodatek potrafi ich unikać.

„Dwójka” oczywiście czerpie całymi garściami z pomysłów umieszczonych w „jedynce”. Jednak sądząc po tym, co można już przeczytać na jej temat, w szybkim tempie powinna zdobyć rozgłos. Oczywiście najbardziej przyczynią się do tego Disarm Moves, które są niezwykle widowiskowe. Tego po prostu nie da się opisać! Trzeba zobaczyć!

Pozostaje poczekać do kwietnia, by przekonać się, co posiadacze PC dostaną w swoje ręce. Jeśli tylko konwersja się uda, to DEAD TO RIGHTS II może zyskać sporą popularność.

Tekst: Rafał „Zulu” Skrzypek



Ten koleś nie jest przestępcą. On po prostu chroni swoje wrażliwe płuca przed smogiem.

TPP / Akcja

Dead to Rights 2

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: kwiecień 2005

Wersja PL

Multiplayer

Namco

<http://www.deadtorigths2.com>

DtR II zapowiada się bardzo ciekawie. Producent gwarantuje najwyższą jakość – pozostaje czekać do kwietnia i sprawdzić.



FACTOR

CUSTOMIZE. CONTROL. CONNECT.

Przełom w branży symulatorów wyścigów Grand Prix czy może zwykły tombak?



Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się znaleźć pośród wyścigów gry, której projekt owiany byłby aż taką tajemnicą. Ale, jak widać, nie ma rzeczy niemożliwych. Takim tyłem jest właśnie zapowiadany przez firmę Image Space rFACTOR.

Mimo że gra posiada swoją własną stronę internetową, z której obok licznych screenów i palących gumę tapet można ściągnąć także demo gry, tak naprawdę trudno pośród informacji na jej temat znaleźć cokolwiek wartościowego. Przynajmniej poza wy-

świechtanymi sloganami reklamowymi i marketingową papką, niestrawną nawet dla nałogowych telemaników. Choć z drugiej strony, tego typu internetowa kampania reklamowa stworzyła już kiedyś z miernego filmu przebój. Mowa oczywiście o „Blair Witch Project”.

Dzięki łaskawości sztabu PR firmy Image Space wiadomo właściwie tylko tyle, że developerzy stworzyli nową doskonałą technologię iSiMotor 2.0. Stanie się ona podstawą wielu przyszłych, ekscytujących produktów. Pierwszym krokiem na

tej drodze chwały ma być ni mniej, ni więcej, tylko rFACTOR – wyścigi Grand Prix. Gra charakteryzować się będzie ultrarealistyczną dynamiką, porównywalnym środowiskiem dźwiękowym i – no jakże by inaczej! – olśniewającą grafiką. Twórcy programu liczą, że będzie się on dalej rozwijał dzięki działaniom graczy na całym świecie, tworzących własne kluby rajdowe i mody. To tyle, jeśli chodzi o firmowy PR. Więcej „przecieków” mamy dzięki wywiadowi z samymi twórcami. Dzięki rozlicznym opcjom gra ma być bardzo przyjazna użytkownikowi. Będzie można na przykład ustawić start wyścigu o dowolnej godzinie, by ścigać się w ostatnich promieniach zachodzącego słońca, obserwując, jak wydłużają się cienie. Twórcy pragną stworzyć grę, która w jak najbardziej realistycznym środowisku ma zapewnić graczom maksymalne wrażenie szybkości. Podobno poczujesz każdą nierówność drogi. Elementy tła mają być dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, nawet chmury na niebie będą płynąć z wiatrem. Jako ciekawostkę można wymienić możliwość nagrywania bezpośrednio z gry plików filmowych AVI.

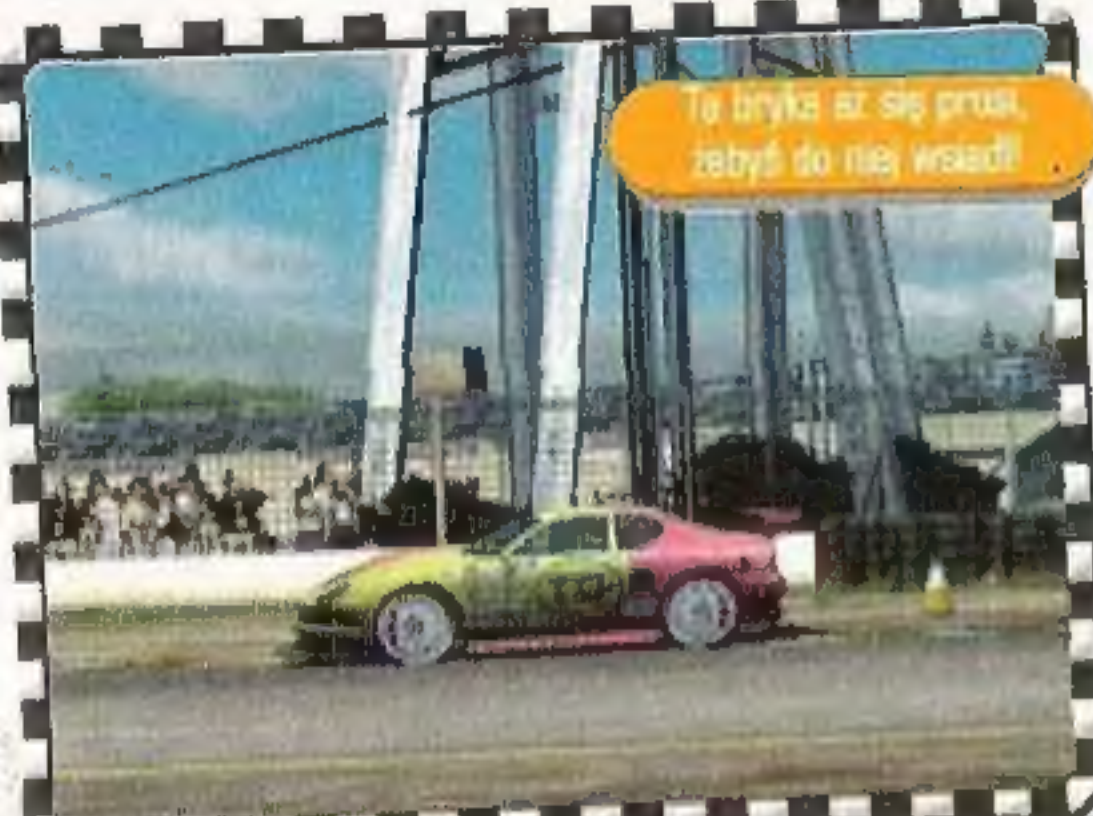
Dostępne demo oferuje grę wieloosobową za pośrednictwem serwerów założonych specjalnie dla potrzeb rFACTORA. Tryb dla jednego gracza jest niedostępny, podobnie większość opcji – jak warunki pogodowe, tryb kariery, powtórki czy nocne wyścigi. Na szczęście można przełączać widoki. Najlepsze jest to, że developerzy zastrzegają się, iż demo wcale nie odzwierciedla grafiki, modelu fizycznego ruchu pojaz-

dów, dźwięku ani pozostałych elementów ostatecznej wersji gry. Każdy, kto ma dostęp do Internetu, może przekonać się osobiście, jak wygląda rFACTOR – zwłaszcza jeśli dysponuje kierownicą. Te wyścigi zostały zaprojektowane pod kierownicę, jazda na klawiaturze w ogóle mijają się z celem. Do dyspozycji masz jeden prosty tor – Toban i trzy wózki. Demo chodzi naprawdę płynnie przy grafice o przyzwoitej jakości. Niestety, nie bardzo podobał mi się model jazdy. Samochód wykazywał zbyt dużą bezwładność, niemal ślizgał się po torze i poboczu. Po kilku rundach na-



biera się co prawda pewnej wprawy w sterowaniu, ale – jak na mój gust – chyba nie do końca o to chodzi. Autorzy twierdzą, że demo ma charakter przede wszystkim testowy, a więc i twoja opinia – przynajmniej teoretycznie – może być brana pod uwagę przy kształtowaniu ostatecznego wizerunku rFACTORA.

Mam mieszane uczucia, jeśli chodzi o tę grę. Myślę, że z pewnością znajdzie swych fanów, zwłaszcza wszędzie tam, gdzie nie ma problemów z szybkim dostępem do Internetu. Ale czy stanie się tak wielkim przebojem, na jaki się ją lansuje?



Czy ten spoiler pomoże utrzymać się na torze? Oj, chyba przedziś ślecie...



Jeśli chodzi o realizm, gra prezentuje się naprawdę całkiem niezle...



Jazda w nocy to dodatkowa atrakcja, zwłaszcza biorąc pod uwagę ruchome cienie!



Żaden kierowca rajdowy i nie tylko rajdowy! nie lubi takiego widoku przed maską...

Wyścigi

rFactor

PC

PS 2

GC

Xbox

GBA

Premiera: I kwartał 2005

Wersja PL

Multiplayer

Image Space

<http://www.rfactor.net>

To tylko demo i wszystko może się jeszcze zmienić – tym stwierdzeniem twórcy odpierają wszelkie zarzuty graczy. Czy można im wierzyć? Na razie warto przetestować wersję demo...

HITMAN

BLOOD MONEY

Seria HITMAN spodobała się graczom dzięki swemu oryginalnemu klimatowi oraz bohaterowi, który jest nikim innym jak zabójcą wykonującym zadania specjalnego znaczenia, czyli likwidującym po cichu wszystkich wyznaczonych wrogów.

Gra wymagała nie zręczności palców i napierdzelania z karabinu we wszystko co się rusza, ale myślenia oraz przeprowadzania skutecznych, cichych akcji. W efekcie bardzo przypominała serię THIEF.

Tym razem jednak Tobias Reiper czuje, jak to jest znaleźć się po drugiej stronie celownika. Z myśliwego zamienia się w zwierzynę. Bowiem trafiła kosa na kamień i ktoś zaczyna po kolei wykańczać agentów ICA. Ginią jeden po drugim, a nasz bohater wie, że może

być następny w kolejce. W związku z tym musi salwować się ucieczką do Stanów Zjednoczonych i oczywiście poznać swego śmiertelnego wroga. Okazuje się nim Albinos – przestępca pragnący zyskać monopol na intratne kontrakty.

Część akcji BLOOD MONEY toczy się będzie w orgiastycznym mieście wielkich pieniędzy, mafii, hazardu oraz pięknych kobiet – czyli w Las Vegas.

Jedną z misji na pewno będzie mieć miejsce w czasie świąt Bożego Narodzenia, a nasz bohater poradzi sobie z organizacją, która pod przykrywką świątomicajowych przebrań prowadzi brudne interesy.

Autorzy obiecują, że gracz zyska sporą swobodę w wyborze zadań oraz mocodawców, a gra nie będzie liniowa. Jeśli okaże się to prawdą, możemy się spodziewać naprawdę atrakcyjnej zabawy. Zwłaszcza iż znaczącej poprawie ma ulec szata graficzna. Pojawią się też nowe interesujące możliwości taktyczne i wzrośnie inteligencja

przeciwników. Atutem ma być także oprawa dźwiękowa, której realizatorzy zaprosili do współpracy budapesztańską Orkiestrę Symfoniczną. Podobno należy się spodziewać całych oceanów patosu!

Hitman tym razem jest ścigany. Ale rolę jeszcze się odwróci.

Akcja gry przenosi się do USA, między innymi do Las Vegas.

**Tobias Reiper
powraca. Ale tym
razem jego życie
jest poważnie
zagrożone!**

Akcja

**Hitman:
Blood Money**

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: lato 2005

Wersja PL

Multiplayer

Eidos / Corega

chojną stronę w przygotowaniu

Cichy zabójca powraca, by znów szeregować dzieła perfekcyjnej zagłady! Autorzy twierdzą, że będzie to najlepsza odsłona HITMANA

tekst: Jacek "Papek" Piekara

NIC TAK NIE KRĘCI...

DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE

Skradasz się, skradasz, przemykasz po cichu przez Corral OK. Wyciągasz strzelbę i... mama woła cię na obiad!

WELCOME TO
EL PASO

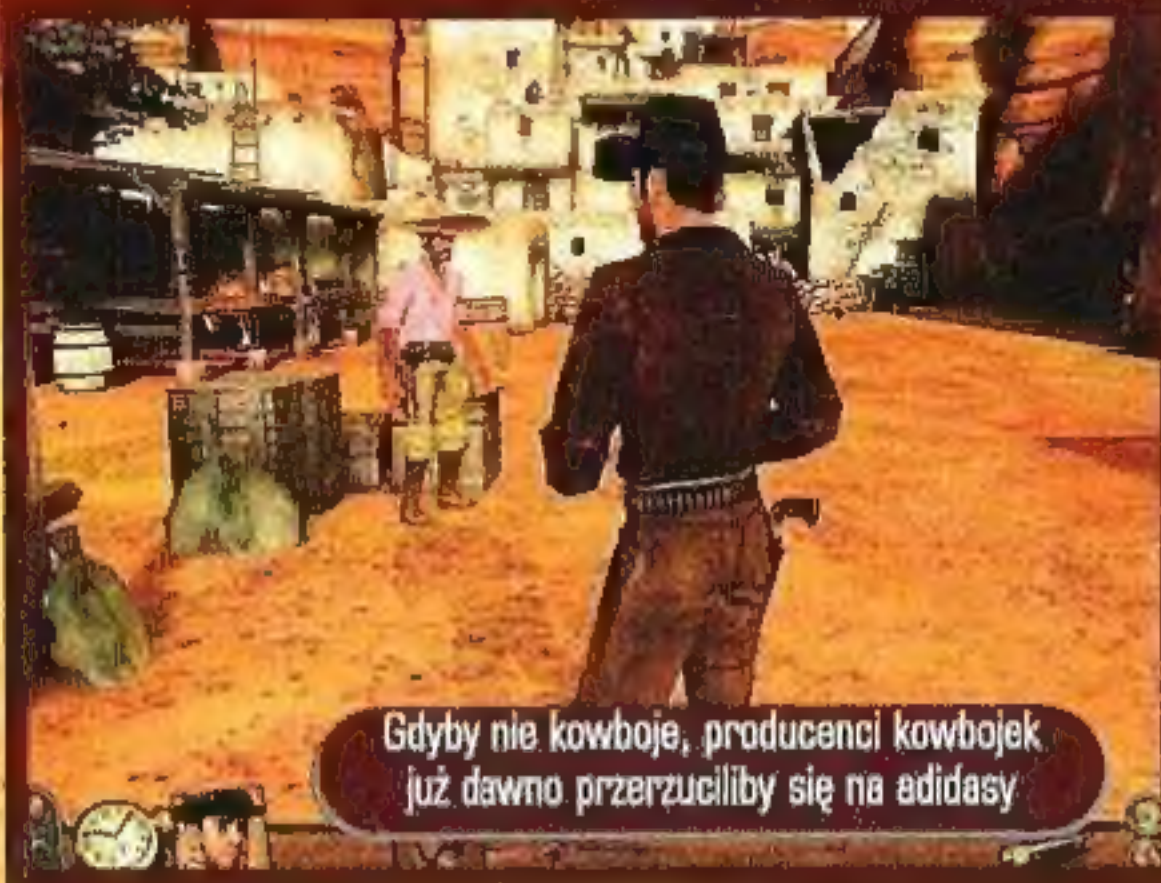
Amerykański kawał

Jake i Tom siedzieli w saloonie i raczyli się tanią whisky, gdy do lokalu wpadł zapłakany bankier. „Indianie zabili mi żonę i zgwałcili psa!” – rzucił od progu – „Nienawidzę ich! Za każdy skalp płacę tysiąc dolarów!” – dodał, po czym klapnął przy jednym ze stolików. W chwili później Jake i Tom pędzili już kanionem, rozglądając się za czerwonoskórymi. Pierwszego zauważonego powalili na ziemię, związali i wracają. Nagle Jake zatrzymuje konia i mówi: „Tom, czy widzisz to, co i ja widzę?”. Tom spogląda przed siebie i dostrzega na horyzoncie zmierzające w ich kierunku stado wściekłych Indian. Około pięciuset wojowników pędzi na nich z wrzaskiem, drugie tyle szykuje łuki, by za ich pomocą odbić kamrata. Tom uśmiecha się i wrzeszczy podniecony: „Stary! To miejsce jest jak żyła złota! Będziemy milionerami!”

Uwielbiam zapach obornika o poranku... Czuję się znacznie lepiej, gdy mogę z rana przetrząsnąć kilka ton gnoju, a potem spędzić trzy godziny na ręcznym dojeniu moich siedemnastu Muciek. Wiem, wiem, to niewielkie stado, ale jestem początkującym kowbojem. Mam zaledwie jedną chabętę imieniem Rosynand, tak narowistą, że jeszcze nigdy na nią nie wsiadłem. Colta po dziadku trzymam za szkłem w gablocie. Ostrogi od kowbojek odkręciłem, bo zbyt głośno dzwoniły, gdy laziłem po wsi. Już kilka razy dostałem przez nie po mordzie od lokalnych dresów...

Nie ukrywam, wciąż niewiele wiem o Dzikim Zachodzie. Swą wiedzę czerpię z doskonałej strategii DESPERADOS, jako żywo przypominającej wojenną serię COMMANDOS. Kierowałem w niej szóstką zwariowanych zabijaków, wśród których były nawet kobiety – piękna hazardzistka Kate O'Hara i nieletnia Chinka Mia Yung. Każdy z moich podopiecznych posiadał inne umiejętności. Dzięki nim odbijałem kolegow, polowałem na bandytów i niemal porwałem pociąg. To jednak wciąż zbyt mało, by stać się prawdziwym banditerem.

Na szczęście latem tego roku firma Spellbound raz jeszcze zapędzi się na Dzikim Zachodzie. Powróci też łowca głów John Cooper i jego wesola kompania: Samuel Williams, Doc McCoy, Sanchez, Mia Yung i Kate O'Hara. Możliwości każdej postaci zostaną delikatnie zmienione, Kate nauczy się zwabiać strażników na kilka nowych sposobów, Doc zyska uspokajające zastrzyki, zaś Sanchez straci węże, którymi umiejętnie eliminował nieuczciwych ochroniarzy. Będzie za to pływał jak ryba. Williams zarobi kajdanki. Do ekipy dołączy też



Gdyby nie kowboje, producenci kowbojek już dawno przetrzuciliby się na adidasy

wykwalfikowany tropiciel, Indianin nazwiskiem Hawkeye. Wiadomo już, że będzie biegał na golasa i doskonale szyl z luku, wspinał się, a także ciskał tomahawkami. Mam nadzieję, że nie zamienię się w czasie gry w kowboja-ekshibicjonistę.

Niewielkie miasteczka zagubione wśród piasków pustyni wreszcie zyskają trójwymiar. Nowy silnik wygeneruje też malownicze, porośnięte kaktusami kaniony i zadba, by strzelaniny w corralach były dostatecznie widowiskowe.

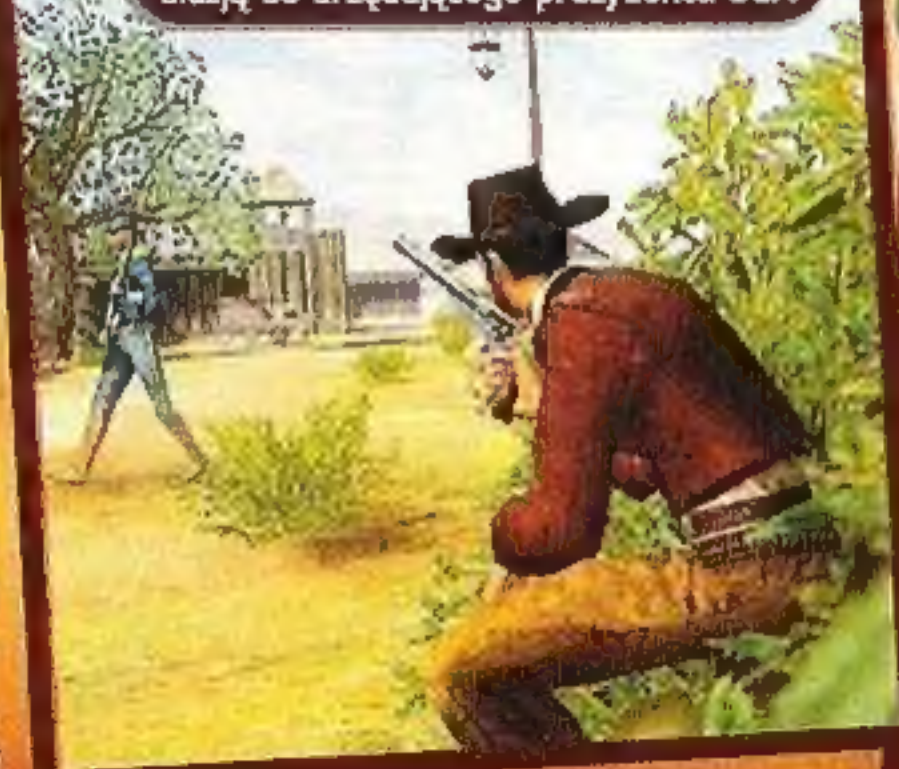
Teren akcji będziesz najczęściej obserwował z góry. Jednak w razie potrzeby zej-

dać znakomitą grę świateł oraz całkiem przyzwoitą animację postaci. Spore wrażenie robią również widoczki – ciągnąca się aż po horyzont spalona słońcem ziemia, białe mury otaczające forty, wątle drzewka i kościelne dzwonnice górujące nad każdym miasteczkiem. Nowy silnik nieznacznie podniesie wymaganie sprzętowe programu i jednocześnie sprawi, że uzyskasz większy wpływ na otoczenie.

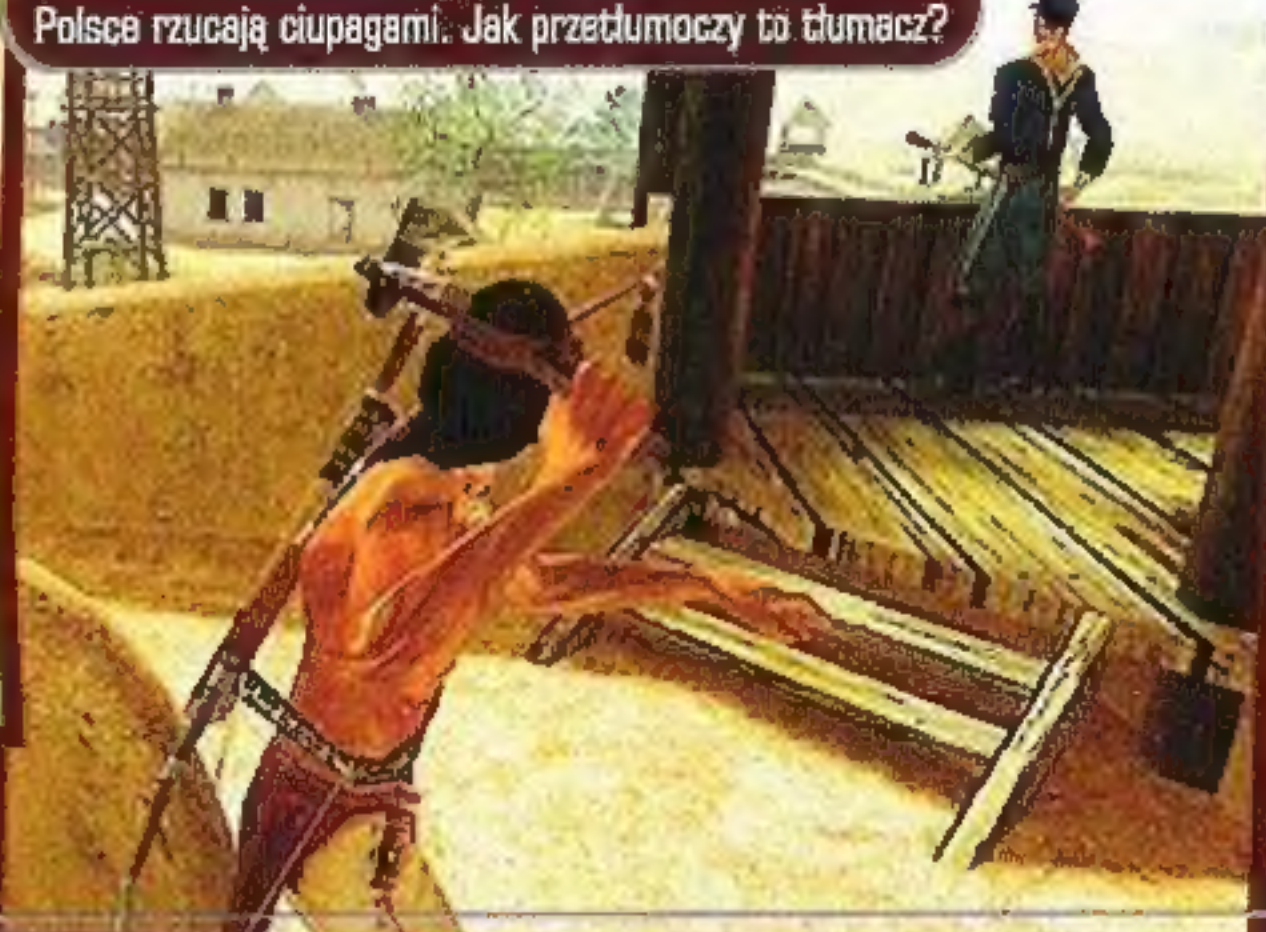
Przygotowane przez autorów gry misje mają wystarczyć na co najmniej 20 godzin świetnej zabawy. W tym czasie w grze pojawią się

klasyczne podchody, proste kradzieże, napaady na rozpędzone dyliżanse, a także próby (oby udane!) odbicia kamratów, którzy znaleźli się w tarapatkach. Pozostaje mieć nadzieję, że wprowadzony trójwymiar nie zepsuje procedur Sztucznej Inteligencji. Niechlubny przykład gry KOREA: ZAPOMNIANY KONFLIKT dowodzi, że wcale nie jest prosto nauczyć wirtualne ludki odpowiedniego zachowania. Tak jak tych dresów, którzy obili mi mordę. Mam nadzieję, że po romansie z DESPERADOS 2 to ja będę tym, którego boleć będą pięści.

Umieszczone po prawej krzaki są aluzją do urzędującego prezydenta USA



Rzut tomahawkami... To ciekawe, bo u nas w Polsce rzucają ciupagami. Jak przetłumaczyć to tłumacz?



Taktyczna

Desperados 2

PC

PS 2

GC

Xbox

GBA

Premiera: lato 2005

Wersja PL

Multiplayer

Spellbound

www.spellbound.de

Komandosi na Dzikim Zachodzie – z trójwymiarową grafiką, fasolą z bekoniem i szybkostrzelnymi coltami. Zapowiada się smakowicie

**Kolejna odsłona strategii
wszech czasów...
Już na jesieni!!!**

AGE OF EMPIRES III

PRZEDMIET



odgrywała ona sporą rolę, np. kiedy gracz kierował Turkami. Nie należy się spodziewać, że autorzy AGE OF EMPIRES 3 pójdą w stronę uproszczenia me-

Seria AGE OF EMPIRES (łącznie z dodatkami do niej) należy do moich ulubionych gier. Niesamowita grywalność, ciekawe rozwiązania, banalny w obsłudze interfejs i zasady tak proste jak budowa cepa zapewniły temu cyklowi niesłychaną wręcz popularność i spowodowały gigantyczny sukces finansowy. W tej strategii czasu rzeczywistego twoim zadaniem będzie, jak zwykle, stworzenie silnego gospodarczo państwa, odkrycie nowych technologii, rozbudowa miast oraz powołanie ogromnej i sprawnej armii, która zmieści wroga i zmięci z powierzchni ziemi jego całą infrastrukturę oraz zlikwiduje obywateli.

Akcja AGE OF EMPIRES 3 rozpoczyna się w roku 1500, a gracz może poprowadzić swe państwo aż do roku 1800. Oznacza to między innymi, że stając na czele Francuzów, Anglików czy Hiszpanów, będziesz mógł wybrać się na podbój Ameryki bądź kontynuować kolonizację Afryki. Początek zabawy może nieco przypominać końcowe

mechanizmy gospodarczych (tak jak np. zrealizowano to w LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH). Wręcz przeciwnie, rozbudowana ekonomia i zaawansowany system zarządzania surowcami zawsze należały do cech charakterystycznych tego cyklu. W AoE 3 wręcz możemy się spodziewać dalszych komplikacji w związku z faktem, iż gracz przeniesie się do epoki postępującego uprzemysłowienia.

W AGE OF EMPIRES 3 zobaczysz, rzecz jasna, engine znacznie zmieniony w stosunku do poprzednich części (obsługa DirectX 9, Shader 3.0). Jakość modeli – zarówno jeśli chodzi o postacie, jak i elementy scenografii – znacznie wzrośnie. Oglądając jednak prezentowane w Sieci screeny z gry, można dojść do wniosku, że nie możemy spodziewać się rewolucyjnego przełomu. Owszem, grafika wygląda całkiem nieźle (a w dodatku mają zostać zaimplementowane efektowne mechanizmy



fragmenty AGE OF KINGS, ale oczywiście w związku z postępem technologicznym oraz uprzemysłowieniem pojawią się nowe możliwości i nowe jednostki wojskowe dysponujące sporą siłą ognia. Przede wszystkim należeć będzie do nich artyleria, chociaż nie zapominajmy, że już w AoE 2

fizyki), ale z całą pewnością nie będzie stanowił przełomu.

Niestety, producent na razie nie podaje zbyt wielu informacji na temat programu. Jeśli chodzi o tryb gry wieloosobowej, w ogóle pozostaje on tajemnicą. Wiadomo tylko, że opcja taka, oczywiście,



się pojawi i ma być przyjazna zarówno dla graczy początkujących, jak i dla tych, którzy „zagrywali” się na Sieci w poprzednie części cyklu.

Strategia

**Age of
Empires 3**

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: **jesień 2005**

Wersja PL

Multiplayer

Microsoft / CD Projekt

www.ensemblestudios.com

Trzecia odsłona najslawniejszej gry strategicznej wszech czasów. Długo czekaliśmy, jeszcze trochę poczekamy, ale znając dotychczasowe dokonania autorów, projekt powinien podbić świat!

tekst: Jacek „Randall” Piekara

... JAK KUSZĄCA PROPOZYCJA

WORMS 4 MAYHEM

Uroczne robaczki wracają do korzeni. Nareszcie!



Jeśli wśród naszych czytelników ostał się nieborak, który w ROBALKI nigdy nie grał, powinien natychmiast splonąć rumieńcem różowutkim niczym świnka Piggy. Seria WORMS dobiega pomału sędziwego wieku – dekady. Okazji to poznania uroku robaczek było już aż nadto.

Team 17, producent serii, oraz brytyjski wydawca Codemasters pracują nad kolejną edycją pod nazwą WORMS 4: MAYHEM (co nieodparcie kojarzy mi się z „Fight Clubem”, kto widział film, wie dlaczego). Ta odsłona robaczkowej sagi wraca do korzeni, co jest efektem niezbyt dobrze przyjętego eksperymentu z poprzednią, FORT UNDER SIEGE. We wspomnianej grze do klasycznej walki między robakami dodano wątek rodem ze strategii czasu rzeczywistego, co nie wszystkim odbiorcom przypadło do gustu.

Tak więc w WORMS: MAYHEM robaki wrócą do tego, w czym są najlepsze, a więc do



Robak-akulista próbuje zmierzyć sobie ciśnienie gułki ocnej. Trzeba dbać o sokół wzrok

Do wyboru będzie pięć typów lokacji: scenaria rodem z „Jurassic Parku”, klimat legendarnego Camelotu, egzotyczne tereny arabskie, industrialne widoki na budowach oraz nieokiełznany i surowy Dzikie Zachód. Mapy będą nieco większe niż w WORMS 3D. Autorzy wyszli naprzeciw oczekiwaniom graczy, zmniejszając ryzyko śmierci z powodu wpadnięcia do wody. Duża część terenu to piaszczyste plaże, które uchronią twoich małych wojowników przed utonięciem.

W trybie Single-player znajdziesz 25 misji o różnym poziomie trudności. Poza typowym rozkazem zmiecenia z powierzchni ziemi przeciwnej drużyny, możesz oczekiwać bardziej wyszukanych poleceń, jak choćby znalezienia określonego przedmiotu lub zburzenia wyznaczonego fragmentu scenarii. Trzeba przy tym podkreślić, że praktycznie każdy element mapy może zostać całkowicie unicestwiony lub przynajmniej zdeformowany. Wszystkie mapy, które włączono do trybu dla pojedynczego gracza, znajdują się też w grze wieloosobowej. Tutaj autorzy szykują dodatkowo dwadzieścia nowych lokacji.

WORMS: MAYHEM nie przyniesie gruntownych zmian w koncepcji gry – przebieg zabawy będzie wyglądał podobnie jak dotychczas. Za to szykuje się kilka bardzo intrygujących niespodzianek. Na czoło wysuwa się

pomysł z „weapons factory”, czyli fabryką broni. Oto okazuje się, że wybujała wyobraźnia graczy nareszcie znajdzie ujście i każdy z nas będzie mógł tworzyć swoje własne, fantastyczne bronie. Decydować będziesz praktycznie o każdym elemencie swojej pukawki – od sposobu użycia (rzucane, odpalane, bezpośrednie uderzenie), poprzez ich wygląd i siłę rażenia, aż do skutku eksplozji (czyli rażenie ogniem, gazem, trucizną

itd.). Rzecz jasna, nie będzie można na samym początku gry zbudować superbroni i bezstresowo rozwaląć wrogów na kawałki. Im dłużej będziesz grać, tym więcej otrzymasz punktów konstrukcyjnych. Już nie mogę się doczekać pojedynków sieciowych – wszak walcząc z kimś w Sieci nie będziemy wiedzieć, co za fikuśne sprzęty skonstruował przeciwnik. Oczywiście autorzy postarali się też o oryginalne pukawki. Wspomnę



Robaczki będą wyglądać dokładnie tak, jak sobie tego zażyczą



Komercja

Prawa rynku gniotą twórców tak mocno, że oryginalne koncepcje muszą ustępować pomysłom mającym większą szansę sprzedaży w dużej liczbie egzemplarzy. Weźmy Team 17 – w latach 1990-1996 (a więc wtedy, gdy Amiga stała mocno) firma wydawała swoje własne tytuły i miała czas oraz chęć na zwirowane projekty. Tymczasem od pięciu lat producenci ci nie zajmują się niczym innym poza kolejnymi częściami ROBALKÓW. Czyżby nagłe stracili inwencję twórczą? Nie, skądże. Chodzi tu o rzecz prozaiczną – koszty marketingu, produkcji, reklamy... Wydawcy nie chcą ryzykownych projektów. W takim razie mamy kamyczek do ogródka autorów WORMS: FORT UNDER SIEGE – jak to się stało, że gra zupełnie rozminęła się z oczekiwaniami odbiorców? Naprawdę nie było wiadomo, czego chcą gracze?

choćby o Bovine Blitz – to groźny atak bombowy, gdzie w roli bomb wystąpią... krowy!

Druge nowinka nie wpłynie wprawdzie bezpośrednio na rozgrywkę, ale wydaje się równie zabawna. Tym razem pozwolono graczom poprawić wygląd robali. Masz ochotę na robaczka à la Elvis, ale z fryzurą afro? A może wolisz głowę w stylu Frankenstein'a albo gadzinę z łbem krokodyla? No problem!

W WORMS: MAYHEM wszystko będzie możliwe, nawet dodanie własnych „śmiertelnych” komentarzy. Jeśli do tych opcji dołączony zostanie edytor terenu (a takie są przymiarki), WORMS: MAYHEM będzie z pewnością robaczkowym powrotem w wielkim stylu – w nowej oprawie, ale z dawnym klimatem.

Zręcznościowa

Worms 4: Mayhem

PC PS2 GC Xbox GBA

Premiera: drugi kwartał 2005

Wersja PL Multiplayer

Team 17 / Codemaster

www.wormsmayhem.com

MAYHEM najprawdopodobniej przekona do siebie na nowo wszystkich tych, którzy po przejściu ROBALKÓW w trzeci wymiar stracili do nich serce i zaufanie

Ejo ziomek, majty ci wystają...

...Oh my God, great,
it's the nigga ya
love to hate
— Ice Cube

Grand Theft Auto San Andreas

„Musimy na chwilę wpaść do banku”



Gdy w październiku zeszłego roku wspomniana gra trafiła do sklepów, wszystko było już jasne — oto powstała najlepsza w historii produkcja na konsolę PS2. Nowy GTA ma w sobie wszystko, czego wymagać możemy od świetnego tytułu — olbrzymi świat gry i nieograniczone możliwości działania, wielowątkowy scenariusz i tysiące misji, niegorszą grafikę i liczącą osiem płyt kompaktowych ścieżkę dźwiękową. A także tak wielkie pokłady miodności i replayability, że spokojnie moglibyśmy obdzielić nimi kilka innych produkcji.

A co to ma wspólnego ze zwykłym, szarym posiadaczem komputera osobistego? Bardzo wiele, jako że SAN ANDREAS w wersji PC nadchodzi wielkimi krokami. Warto już teraz zainwestować w dobrego peda i przygotować się na zabawę życia. Ja na potrzeby SAN ANDREAS zakupiłem PS2 i nie uważam, aby były to złe wydane pieniądze :)

Na początek wyjaśnimy pewną podstawową kwestię. Mafijne klimaty z VICE

CITY ustąpiły miejsca ziemalskiej opowieści o rozbujanych Murzynach. Nazywasz się Carl „CJ” Johnson i właśnie zakończyłeś kilkuletnią odsiadkę w Liberty City. Wracasz do domu, gdzie — jak

słyszaleś — bardzo źle się dzieje. Tyle na razie musi ci wystarczyć, gdyż nie na historii będziemy się tutaj skupiać. Pomówmy raczej o miejscu, w którym czeka cię wiele, wiele godzin gry. San Andreas to nazwa fikcyjnego stanu, na terenie

którego rozgrywa się akcja najnowszego GRAND THEFT AUTO. Choć świat gry został od początku do końca wymyślony przez autorów z Rockstar Games, inspiracje rzeczywistością są wyraźne. I tak — Los Santos, w którym rozpocznesz przygodę, przypomina Los Angeles. San Fierro ze swymi tramwajami i stromymi zjazdami przywodzi na myśl San Francisco, zaś położone na pustyni Las Venturas to nic innego jak wariacja na temat Las Vegas. Pomiedzy tymi trzema nader rozległymi i rozbudowanymi miastami znajdują się jeszcze tereny, że tak powiem, zielone. Mam na myśli różne miasteczka, wioski, ciągnące się kilometrami autostrady, a także całe mnóstwo różnego rodzaju lasów, mokradel i wielohektarowych gospodarstw. Jest także olbrzymia pustynia, na której znajdziesz zarówno wielki kanion, jak i tajną bazę wojskową, czyli Strefę 51.

Co najważniejsze jednak, nie wszystko, co widzisz, jest li tylko dekoracją z tekstur i polygonów. W stosunku do poprzednich części GTA, stopień interaktywności w SAN ANDREAS jest wręcz porażający. Przede wszystkim, jest całe mnóstwo domów, które możesz zakupić — od zdeprawowanych ruder w gangsterskiej okolicy, po wille rodem z hip-hopowych teledysków. Są sklepy z ciuchami, w których ubierzesz się od kurtki, po złoty łańcuch

Na naśladowców „Czerwonego Barona” czekają awionetki, samoloty pasażerskie oraz śmigłowce bojowe



Może klimatyczny rejsik po porcie łodzią patrolową? Nic tak nie relaksuje, jak szum i kołysanie fal...



Oto lokalny salon tatuaży. Pamiętaj, nie dziara zdobisz kizola, tylko kizol dziare!



Na siłowni poprawisz kondycję i zwiększysz siłę mięśni. Możesz tu także nauczyć się nowych ciosów



A kiedy będziesz miał już wszystkiego dosyć, pozostaje zawsze koszenie trawnika...



Ten samochód właśnie zmieni właściciela

Strzelanie z prawej ręki przez okno z lewej strony chyba nie może być wygodne...

I wtedy nadleciało UFO i porwało mnie za pomocą snopa jaskrawego światła. Naprawdę!

na szyi. Są zakłady fryzjerskie, gdzie w pęd sekund zmienisz afro na dready, a wąsy na brodę. Są salony tatuażu, gdzie obtoczysz się w najdziwsze wzory. Jest kilka sieci fast-foodów, gdzie uzupełnisz brakujące kalorie. Są siłownie, gdzie poprawisz kondycję i tężyznę, a także nauczysz się nowych kocich ruchów. Są warsztaty, w których wyposażysz fury w nowe te gi, doposażysz i hydrauliczne zawieszenie. Są kluby i knajpy, sklepy, strzelnice, tory wyścigowe, automaty do gier zręcznościowych, w pełni sprawne lotniska, porty z armadami łodzi, lóddek i pontonów, opuszczone chaty w niedostępnych lasach – mógłbym tak wymieniać bez końca.

Jak możesz się domyślać, tak bogaty świat stwarza przeogromne możliwości. W jednej chwili będziesz kładł z broni maszynowej przedstawicieli rosyjskiej mafii, w kolejnej zdejmiesz z granatnika helikopter policyjny. Na południu pląciesz z dymem plantację konopii indyjskich, na wschodzie ukradniesz samolot, na północy znajdziesz placak z napędem odrzutowym. Będziesz napadał na kurierów i porywał ciężarówki, robił zdjęcia i knut, jak szantażować nimi konkurentów. Będziesz pilotował ołbrzymie samoloty i skalal na spadochronie. Weźmiesz udział w szalonych wyścigach i nie mniej obłąkanych gonitwach, napadniesz na kilka banków, postawisz wielkie pieniądze, stracisz wszystko i jeszcze więcej wygrasz. Będziesz kłął w korkach i rechotał się z śmierci i znieszczenia, zobaczysz jarynych jak bombowce policjantów i zostaniesz królem okolicy.

cy. Uff – Poza ciągnącym się w nieskończoność wątkiem głównym, możesz zająć się wieloma misjami pobocznymi – np. umawiając się z pannami na randki i inne takie. Oczywiście, wszystkie atrakcje, z których znane były dotychczasowe części GTA – jak misja wykonywana karetką, taksówką czy wozem policyjnym – są obecne także i w SAN ANDREAS.

To wszystko i jeszcze więcej czeka cię, już niedługo, wraz z początkiem wakacji. Myślisz, że posiadacze komputerów potraktowani zostaną po macoszemu? Chyba jednak nie. Zbierzając się konwersja będzie bowiem wyglądać i działać znacznie lepiej od „czarnulkowego” oryginału. Jak obiecuje autorzy, nie pojawią się już problemy z dorysowywaniem się terenu i garażami, na których otwarcie trzeba przeznaczać całe minuty. Poza tym, ból oczekiwania powinien złagodzić planowany na kwiecień MERCENARIES.

GTA: San Andreas

PC

PS2

Gra absolutnie rewelacyjna, o nieprzebranych pokładach grywalności. Obowiązkowa pozycja praktycznie dla wszystkich.



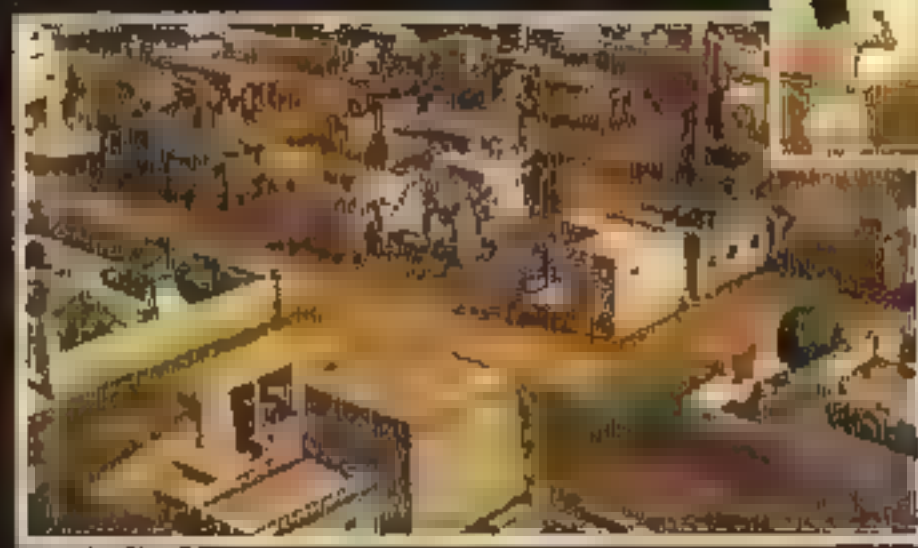
SEGA

ZOSTAŃ FARAONEM
STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM

Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

już w sprzedaży!

Unikalny system zachowania mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.

2CD

CD-ROM

PL

© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.

COMMANDOS STRIKE FORCE

Czy połączenie wartkiej akcji z pierwotną koncepcją gry COMMANDOS będzie wybuchową mieszanką?

I to bardzo różnorodnych, mieliśmy już sporo, że wymienię tylko GHOST RECON czy SWAT. Z informacji dostępnych w Internecie można się dowiedzieć, że dyrekcja Pyro ma wielką ambicję. Odważyła się postawić tezę, jakoby ich nowe dzie-

Póki co przyjrzyjmy się bliżej koncepcji zabawy. COMMANDOS: STRIKE FORCE rozgrywać się będzie w czasie II wojny światowej we Francji, Rosji i Norwegii (tytuł przy najmniej wiadomy). Zadania stawiane przed twoją drużyną będą polegać na infiltracji akcji i skradaniu się. Przyjdzie ci przeprowadzać akcje sabotażowe, niszczyć obiekty należące do nazistów, zastawiać zasadzki na nieprzyjacielskie oddziały, uwalniać przedstawicieli ruchu oporu, porywać wrogich generałów. Mapy mają być rozległe, a ścieżek prowadzących do ostatecznego zwycięstwa wiele – pod tym względem FPP owy COMMANDOS wzorować się będzie na swoich strategicznych poprzednikach. Gracz będzie miał możliwość dokonywania wyborów w kwestii taktyki, rodzaju broni, kolejności wykonywania zadań w misji. Autorzy gry przestrzegają jednak, że wszystkie nasze

akcje będą mieć konkretne, czasem przykre, konsekwencje. Cóż, nie chciałbym zostać posądzony o przesadny sceptycyzm, ale nie brzmi to jakoś specjalnie odkrywczo. Podobny brak innowacyjności widać w przypadku ekipy komando-

sów. Twoi podkomendni dzielą się na trzy kategorie. Pierwszy to „zielony берет”, co to się generałom nie kłania i zawsze z chęcią pcha się w sam środek bitwy. Drugi typ żołnierza to

snaiper – facet podchodzący z dystansem do życia i z dystansem eliminujący przeciwników. Sterując nim, będziesz miał do dyspozycji opcję wstrzymania oddechu, co znacznie zwiększy celność strzałów. No i wreszcie trzeci zawodnik – „cichociemny” szpieg-agent, który na teren wroga wejść potrafi po cichu,

a wyjść po angielsku. Jak widać, to klasyczny zestaw dla gatunku. Miejmy nadzieję, że brak różnorodności w typologii zostanie zrekompensowany odpowiednio wysokim poziomem trudności rozgrywki, np. potrzebą sprawnego i przemyślanego przełączania między poszczególnymi członkami załogi w trakcie misji.

- Jak już wspominałem, mapy będą duże. Wysoki poziom grafiki zagwarantuje silnik Criterion's Renderware, którego jakość mieliśmy już okazję podziwiać w samochodówce BURNOUT

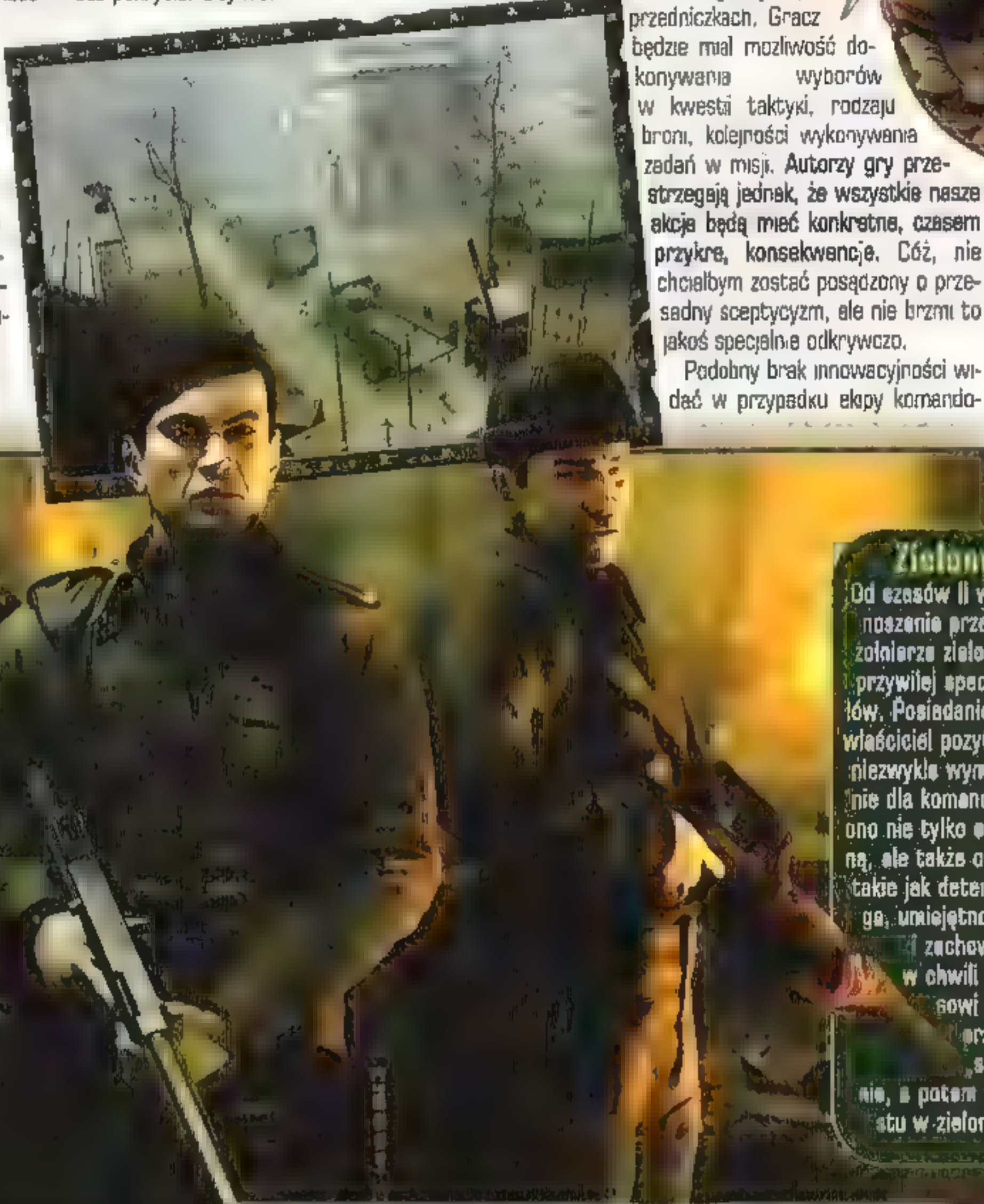
3, a także w trzeciej odsłonie GRAND THEFT AUTO. Poza trybem dla pojedynczego gracza, do dyspozycji będziemy mieć opcję wieloosobową dla maksymalnie szesnastu osób. Niestety, poza liczbą zawodników żadnych innych szczegółów na temat Multiplayera autorzy na razie nie chcą ujawnić.

Skąpe informacje, jakie wyciekły z Pyro na temat COMMANDOS: STRIKE FORCE, nie pozwalają na wiele przepowiedni na temat tego projektu. Skłaniałbym się ku tezie, że zawiodą się ci, którzy oczekiwali będą rewolucji gatunkowej. Wystarczy by ten „shooter” nie zaniżył poziomu ustalonego przez wcześniejsze części-strategie

Jakoś tak się stało, że trzy dotychczasowe tytuły z serii COMMANDOS nie wylądowały na moim pulpicie. Prawdę powiedziawszy, niespecjalnie mi na tym zależało – tego typu taktyczne strategie nie znajdują się na mojej prywatnej „listie „most wanted”. To się może jednak zmienić, gdy twórca serii, firma Pyro Studio, doprowadzi do końca swój najnowszy projekt – COMMANDOS: STRIKE FORCE. Tytuł ten jest dumnie przedstawiany jako najambitniejsza z wszystkich dotychczasowych produkcji tego studia.

Pomysł na C:SF doprowadza się do próby połączenia oryginalnego COMMANDOS – a więc gry strategiczno-taktycznej – z konwencją first person shooter. Nie jest to jakieś specjalne novum. Taktycznych strzelanin,

ko było w stanie wyznaczyć zupełnie nowe standardy gatunku. Zwłaszcza na fakt, że spora grupa dotychczasowych współpracowników Pyro opuściła niedawno firmę, aby stworzyć własne studio, może się to okazać przechwałką bez pokrycia. Oby nie.



Zielony Beret

Od czasów II wojny światowej noszenie przez brytyjskiego żołnierza zielonego beretu to przywilej specjalnych oddziałów. Posiadanie go oznacza, że właściciel pozytywnie przeszedł niezwykle wymagające szkolenie dla komandosów. Wyrabia ono nie tylko odporność fizyczną, ale także cechy charakteru takie jak determinacja, odwaga, umiejętność współpracy, zachowanie spokoju w chwili zagrożenia. Kursowi na komandosów przyświeca motto: „sto testów dziennie, a potem tylko trzech na sto w zielonym berecie”.

Wszystkie oddziały i wyznaczone zadania

Możliwość wyboru strategii

Taktyczny shooter

Commandos
Strike Force

PC

PS2

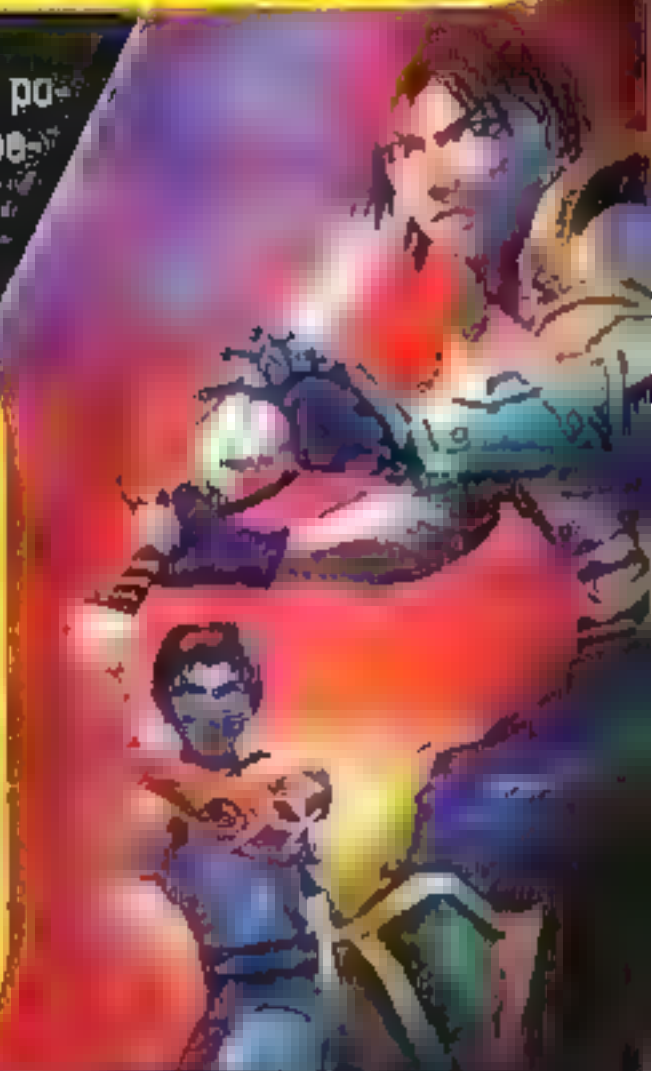
Xbox

Opinie gry na naszej stronie powinny oznaczać, że ten taktyczny shooter nie zawiedzie naszych oczekiwani i tym razem

SUJDEKI

PC Xbox

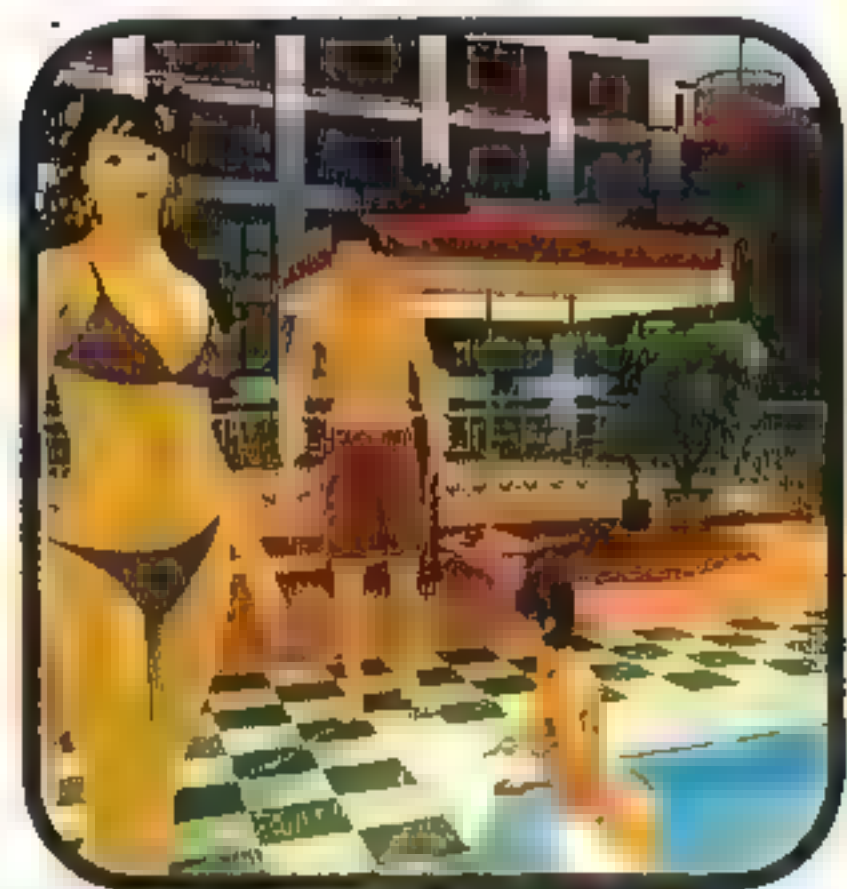
Amerykańsko-japoński konsolowy RPG PC. Khem? Ano cóż... Niespełna rok temu chłopcy Billa Gatesa, rodowici Amerykanie z dziada pradziada i prapradziada, przygotowali na Xboxa całkiem przyzwoitego role-playsa. Pachniał japończyzną na odległość, lecz jednocześnie pozwalał nieźle się zabawić. W skład osieroconej drużyny wchodził: Elco, gość ze sztuczną ręką. Taj, nutowłasy młot z wielkim mieczem na plecach, a także dwie skąpo-odżiane dziewczyny. Alish, panna o niebieskich włosach, potrafiła widzieć w ciemnościach, zaś Buki pochodziła z plemienia ludzi-kotów. Teraz program zawędruje na pc-ety. Przyniesie poprawioną grafikę i wygodne sterowanie. Zręcznościowe walki, toczące się na specjalnych arenach, przypominają nieco dokonania twórców ZANZARAH. Premiera w maju, o ile programiści nie rozkraczą się pomiędzy x-pudłem a pecetem. Ponoć ze względu na złożoność gry prace idą bardzo powoli.



Singles 2: Triple Trouble

PC

Tym razem w gniazdku rozputy zamieszka trójka młodych samotnych ludków: dwoje z nich było niegdyś parą, lecz się rozstali, a trzecie szuka właśnie wielkiej miłości. Nowy, bardzo dobry trójwymiarowy slask, kilka dodatkowych lokacji (jak bar czy duuuuży basen) oraz 15 rozbudowanych misji zapewnią fanom „erotycznych SIMSÓW” potężną dawkę dobrej zabawy.



Pierwsza część SINGLES wywołała w naszym kraju spore kontrowersje. Nam też się dostało – ponoć reklamowali „paskudną pornografię” w „pisemku dla dzieci”. Niestety, przy całym szacunku dla protestujących urzędników, wciąż zamierzamy o programie informować. Taka jest rola prasy... A zatem już latem w zachodnich sklepach pojawi się SINGLES 2.

Star Wars: Episode at War

PC

Strategia czasu rzeczywistego. Działająca w świecie Gwiezdnych Wojen. Jej akcja toczy się po wydarzeniach znanych z Złotej Ery. Przed Nową nadzieją. Innymi słowy: Darth Vader wraz z całym imperium powiększa swoje terytorium, podbija kolejne planety. Przeciwnikowi niemu brygady Rebelii. Gracz dowodzi flotą, a także zarządza armią, walczy o kontrolę nad kluczowymi planetami, takimi jak Hoth, Tatooine i Dagobah. Wzrost budownictwa, produkcja pojazdów bojowych, także przyłączenie bohaterów, którzy dzięki swoim niezwykłym umiejętnościom raz po raz zmieniają losy bitew. Wynik starcia ma przebieganie w zależności od innych planetach. Wyścigi o olbrzymim koszcie, gracz powinien ogłosić swoje zwycięstwo w kolejnych walkach. Premiera programu odbędzie się jesienią.



Sacred: Underworld

Pierwszy dodatek do SACRED – znanej gry action RPG – był darmowy. Za UNDERWORLD będziesz musiał już niestety zapłacić. W zamian za to dostaniesz w swoje łapska dwie parazyty osobistości: drobnego krasnoluda o toporze równie ciężkim co ręką Agaty Wróbel oraz demonicę z rogami bawołu i piersiami Pamela Anderson. Później wyruszysz w podróż po podziemiach i jaskiniach rozciągających się pod Ancarią, gromiąc horrory czające się w ciemnościach i zwiedzając starą twierdzę-kopalnię krasnoludów (skorożerzenia z Morią same się nęcają). W programie pojawią się też pirackie wyspy, amazonki-luczniczki, mumie i blisko 30 innych stworów. Teren zabawy powiększy się zaś o 40%, czyli tyle samo, ile ma dobra polska wódka. Wnioski? Pileś, nie jadz. Graj. Graj do upadłego!



Steer Madness

PC

Bryce to krowa, a ścisłej byku z niewesołą przeszłością. Zwierzak ma być zaręczony, wypatroszony i przerobiony na parówkową we flaku, ale na skutek zbiegu okoliczności zdołał uciec nóg z rzeźni. To, co tam widział, zmieniło jego życie i stosunek do wegetarianizmu. Dawniej Bryce był typowym trawozorem, pozbawionym ambicji buhajem kryjącym krowy w co drugiej wiosce. Teraz stał się obrońcą praw zwierząt, bojownikiem o wolność i bykokrąg. W STEER MADNESS wykonasz kilkanaście złożonych misji, rozgrywających się w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Np. będzie pędził szybką bryką na pomoc kurczakom. Wesprze manifestację przeciwników przerabiania freczoszonów na futra dla bogatych zblazowanych lasek. Rozwiesi po mieście mleko sojowe i sprawi, że ludziska splaczą się ze śmiechu przed monitorem. Gra ukazała się na Zachodzie w szalenie małym nakładzie. Wszystko wskazuje na to, że do Polski nie dofrunie. A szkoda, bo krowy u nas dostatek, a tanie hamburgerownie szerzą się jak grypa wśród azjatyckich bocianów.



Podstuchaliśmy...

Placowe hity

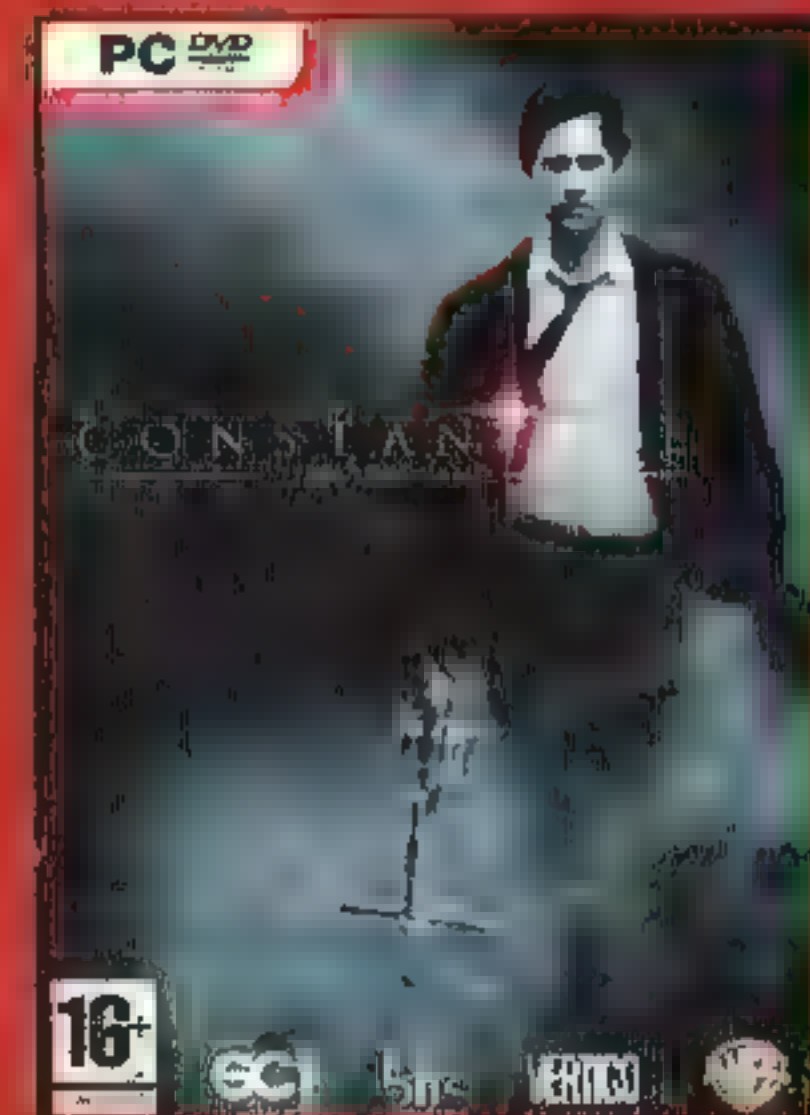
Firma CD Projekt postanowiła wydać swoją kolekcję platynowych płyt w nowych, ładniejszych pudełkach, dodać kilka nowych tytułów i wrzucić do sklepów w cenie 59,90 zł ze zniżką. Na co warto czekać? Na **SETTLERS 4: MORROWIND** i **HOMM4** wraz z dodatkami, na **NEVERWINTER NIGHTS** bez dodatków, reedycję **GOTHIC 2** oraz komputerowy **SILENT STORM** z dodatkami (nie odtwarzany). Mniej...

Need for Lem

Szalenie popularne serie **NEED FOR SPEED** trafiła również na automaty. W marcu zniknęła wersja **NFS: UNDERGROUND 2**, uzbrojona jedynie w tryby Drag i Circuit, zjadła się w salonach gier na całym świecie. W skład zestawu wchodził oczywiście telewizor, wygodny fotel z podłokietnikami i Force Feedback. Głównie umożliwił rywalizację z innymi graczami za pośrednictwem Netu.

Placowe pro

Comcastechno najnowszy film **Keena Reeves** (drugiego po **Handelu** sukcesu) niesie szereg zmian. W składzie **CLUCKA!** sprząta się znakomicie. W składzie **ACQ** osiągnął nawet lepsze wyniki niż **Matrix**. Cała ważniejsza, wróćca w Polsce pojawiła się gra pod tym samym tytułem. Długość **Kurwa** trafiła do naszego kraju dzięki firmie CD Projekt w cenie 99,90 PLN i nowej wersji językowej.



Nowe tytuły na PC

Firma OniMedia (City Interactive, Lumen Interactive) z **GODA** - jak to woli znowu nazwa! Oni Games będzie jednocześnie nową marką gier. Produkty i nowości były zaskakujące, znowu z nowym **Dolina** **Gre**, **Rozpadne Case**, **Abstrakcja** dużo dobrej zabawy za darmo, 20 zł.

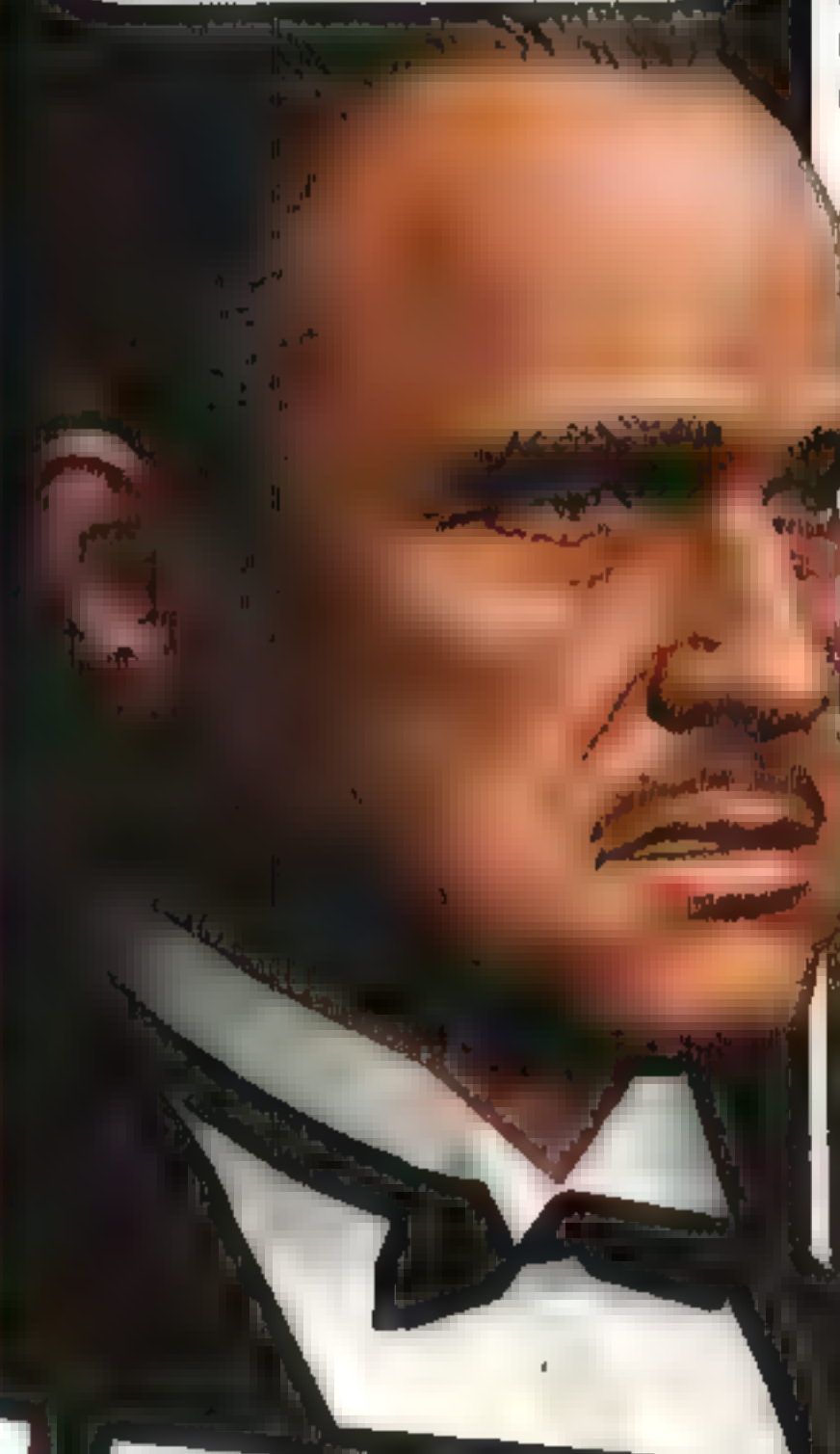
Wiedza i kultura

Podobnie zwiększa się ilość graczy nad **WIEDZĄ** **MINEM**. To najbardziej szlachetna postać produkcyjna tworzy już 30 osób. Chcąc się nie błądzić, zaprzyj na www.thewatcher.com/area.

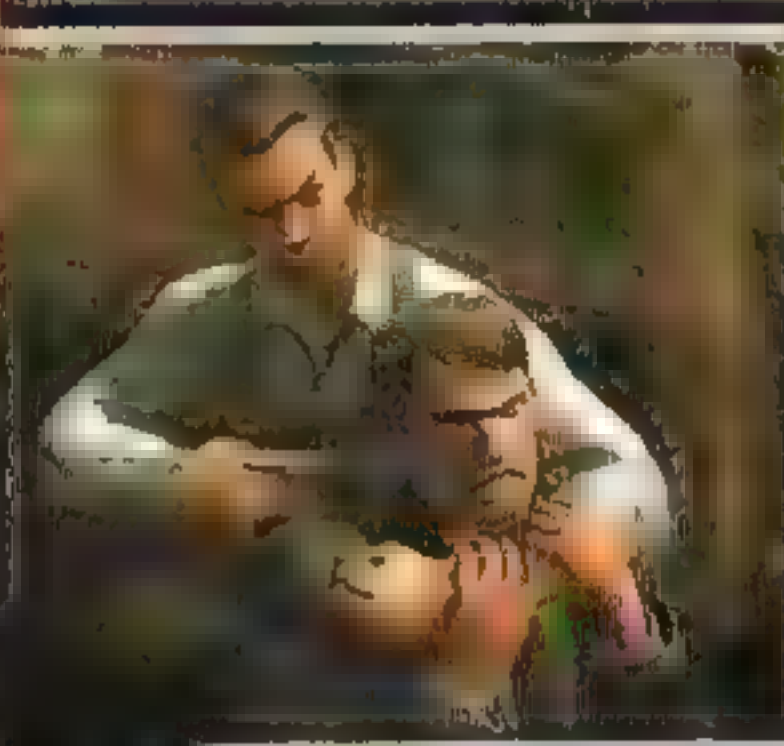
Wiedza i kultura

Bedzie? Nie będzie? Bedzie? Nie będzie! Ale czy będzie? Bedzie! Nie będzie? Znowuś mezo, **Uczni** **owany** od ponad dwóch lat **DAV3R** pojawił się już na konsolach, lecz premiera wersji ps2owej (z...

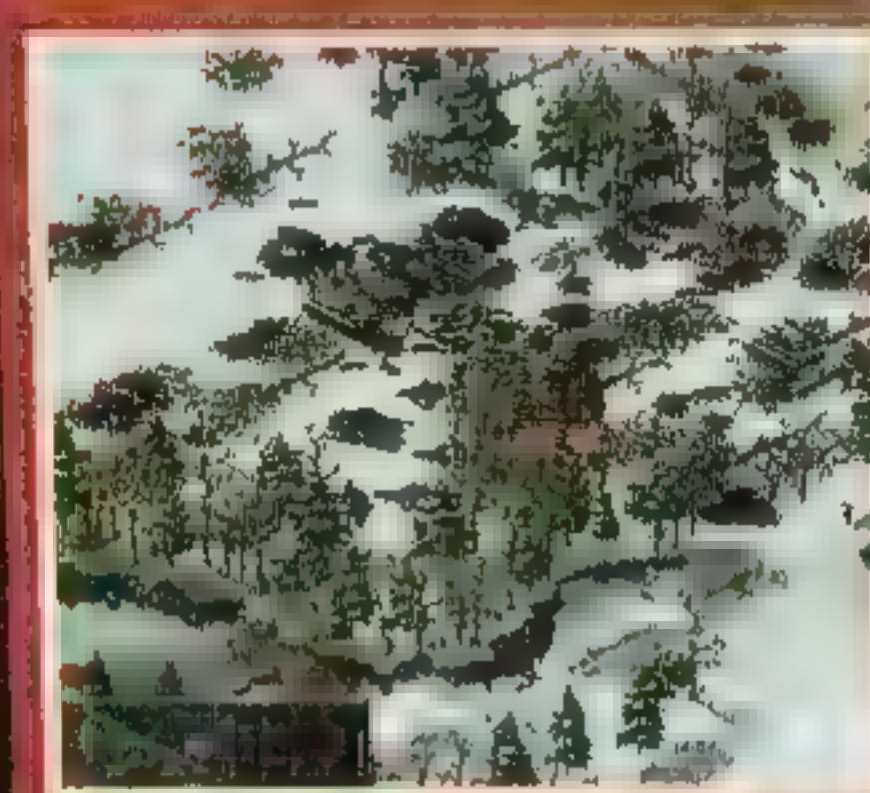
Godfather



W filmie „Ojciec chrzestny” Marlon Brando mówił tak, jakby zeznał właśnie na krótkim tryczalowych gwiazd. Cóż, wiek bał się, że za chwilę wielki don Corleone zjedzie na zawal serca a bo po prostu wkurzony trząśnie łapą w stół i powie, że ma dość tego filmu. Co ciekawe, Brando zyskał tą rolę nieśmiertelność... I to dosłownie. Wielki aktor nie żyje już od jakiegoś czasu, a mimo to pojawił się w **GODFATHER**, grze firmy Electronic Arts. Komputerowa wersja „Ojca chrzestnego” i z dalszą powalną oprawą graficzną oraz rozmachem. Usłyszysz w niej dialogi z filmu, zobaczysz znane z kina miejsca, a przede wszystkim poszalejesz po mieście bryką. „Grze najbliższej do serii **GRAND THEFT AUTO**” - mówią raz po raz producenci. To na pewno będzie wielki hit!



Hidden Stroke 2



Strategie czasu rzeczywistego wykorzystująca silnik oraz niektóre jednostki z **SUDDEN STRIKE 2**. Jej pierwszą część bazowała na engine pierwszego. **SUDDEN STRIKE 2** zdobyła w Niemczech ogromną popularność. Sukcesem zaskoczeni byli sami twórcy - przygotowali zbyt mały nakład, skutkiem czego w sklepach dochodziło do przepychanek. Na szczęście producenci wyciągnęli z tej wpadki wnioski i tym razem postawili na ilość (nie tylko w kwestii nakładu). **SUDDEN STRIKE 2** towar raz trzy grywalne strony konfliktu: Brytyjczyków, Francuzów i Włochów. W grze znajduje się kilkadziesiąt różnych jednostek, w tym armie, stanowiska ciężkich karabinów maszynowych i moździerze. Mapy zasypały różnymi brociami.



TOP-13 LISTA

- | | | | | | | | |
|---|-------------------------------|--------------------|-----|----|--------------------------------|---------------|-----|
| 1 | Gothic: Noc Kruka | PC | 241 | 8 | Painkiller: Battle Out of Hell | PC | 239 |
| 2 | Warcraft III | PC | 010 | 9 | GTA Vice City | PC, PS2, Xbox | 025 |
| 3 | NFS: Underground 2 | PC, PS2, Xbox, GCN | 209 | 10 | Rome: Total War | PC | 204 |
| 4 | Diablo 2 | PC | 008 | 11 | The Sims 2 | PC | 199 |
| 5 | Half-Life 2 | PC | 223 | 12 | LotR: Battle for Middle-Earth | PC | 224 |
| 6 | Sid Meier's Pirates! | PC, Xbox | 233 | 13 | Call of Duty: United Offensive | PC, Mac | 233 |
| 7 | Spellforce: The Order of Dawn | PC | 169 | | | | |

Anno 3

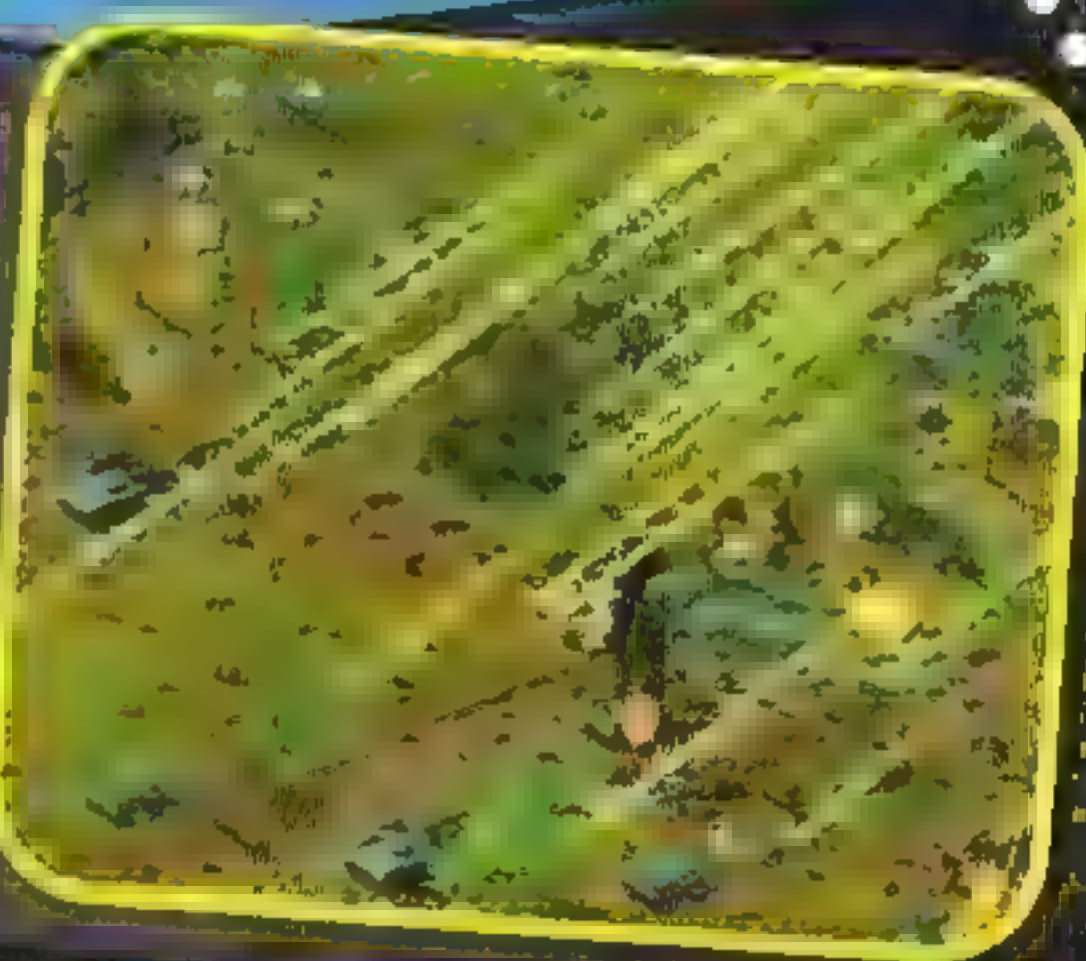
PC

Kontynuacja ANNO 602. Tym razem gracz przenosi się do epoki wielkich odkryć geograficznych i wyrusza w emocjonującą podróż morską. W końcu trafia na tropikalne wyspy, gdzie wznosi pierwsze osady, może nie zamieniać w miasteczka. Na większe przedsię-



smaczkami, że tamto dło-

zawiera różnych budynków, w tym m.in. katedrę. Poprawiona sztuczna inteligencja wreszcie zadaje sprawować się przyzwyczajenie, a same misje są ciekawie skonstruowane. Nie wiadomo, jednak, kiedy gra trafi do Polski.



Ważne jest to, że w ostatnich latach bywa, dotyczą szarym graczem. Nowy, całkiem inny tryb gry, który generuje większą klasę widoczności. Jedną z nowych funkcji jest możliwość budowania statków. W estetyce budynki i ścieżki drzewka. W każdym miasteczku żyją różne ludki, które wesoło biegać od domu do domu, wykonując przydzielone zadania. Autorem programu jest wysiłek włożony w projekty i budowanie zamieszkałych okoliczności. Ponadto, stała się nadzieją, że warstwa ekonomiczna i strategiczna produkcji dorówna je rozmachowi graficznemu.

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction



Konsolowa zrealizowana z widokiem FPP i całkiem zmyślnymi przeciwnikami. Co w niej cieszy? Przede wszystkim to, że pojawi się także na pecetach. Dzięki temu poznasz losy kolesia, który nazywa się Cole Justice i ma w CV pozycję 1996-2004 - służby specjalne. Jak to zwykle w grach bywa, gość przyznawali już z pracy agenta, ale agencja nie przyznawała z niego. Biedaczek musi wykonać jeszcze jedno zadanie - rozpracować organizację Hydra, która weszła w posiadanie tytułowej broni masowej zagłady i planuje opchnąć ją terrorystom. Program wykorzystuje poprawiony silnik przeciętnego FIRE WARRIOR. Pozwala zwiedzić takie lokacje jak aztecka dżungla z nieodczuwalnymi piramidami, biurowce w centrum dużego miasta czy ukryta w śniegach Arktyki baza i obóz szkoleniowy w jednym. Hit to raczej nie będzie, ale zapowiada się dużo beztrudnego strzelania.

Podstuchaliśmy...

Jeśli nie udało się, możemy przez Internet przewinąć się nawet pięć, że prace nad grą wstrzymały. Nie z tego! Gra trafi w końcu na rynek i nie jest już tylko kawałkiem. Tawer nie jest już przelobem, ale strukturą przestępczą i posiadać po ulicach takich miast jak Istanbul, Miami i Nicos. Gra została wydana w Polsce przez CD Projekt.

Podstuchaliśmy...

Gry sieciowe powoli przemieszczają się na najpotężniejszą platformę. Napisany HALF-LIFE 2 zostanie wydany w TWILIGHT WAR: AFTER THE FALL, zrealizowany przez studio z szeregów FPP. Z kolei oświecony Unreal 3 Engine pojawi się w HIDEY, internetowej zrealizowanej zapowiedzi na rok 2006.

Podstuchaliśmy...



W Japonii ukazała się gra TOKYO BUS GUIDE 2. W starszej przeszłości nazywała się autobusami. Nie jest to gra, która przewodzi Neopien, ale i tak zabawa jest przyjemna. Nie ma z 18 tras przez miasto, respektując przy tym ruch drogowy, zabieramy się na przygodę i uważać, by nie zderzyć z wadzącymi. Wydawca wydał już z poprzednim programem z latami PS2 na pecetach.

RZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

248 SW: Knights of The Republic - PC	249 Settlers V - PC
213 SW: Battlefield - PC PS2 Xbox	251 Playboy The Mansion - PC
234 Morrowind - PC Xbox	218 NHL 2005 - PC PS2 Xbox GCN
240 The Punisher - PC PS2 Xbox	252 Black Mirror - PC
206 FIFA 2005 - PC PS2 Xbox	237 Alexander - PC
230 Rollercoaster Tycoon 3 - PC	244 Law and Order - PC
249 Sudden Strike: Resource War - PC	245 Evil Genius - PC
242 Hearts of Iron 2 - PC	253 18 Wheel of Steel - PC
235 Everquest 2 - PC	212 MOH: Pacific Assault - PC
250 SWAT 4 - PC	221 Mortyr 2 - PC
216 Armie Exigo - PC	231 Counter Strike Source - PC
243 Scrap and - PC	254 Fallout 2 - PC
225 NBA 2005 - PC PS2 Xbox GCN	246 Bowout - PC PS2 Xbox GCN
226 Prince of Persia 2 - PC PS2	247 Rybki z ferajny - PC GBA

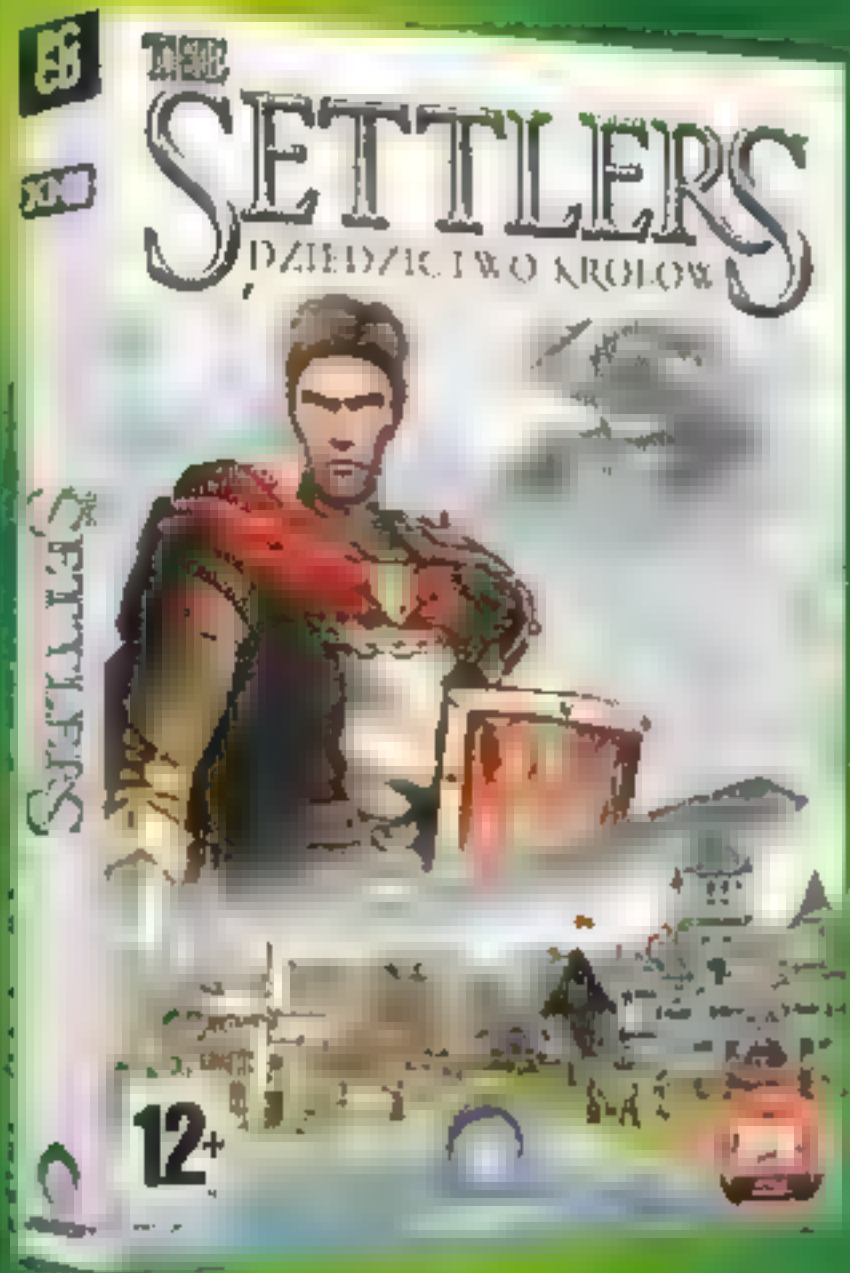
Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Ideal). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysłania nagród, nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udzielenie udziału w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer - jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje - wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS - bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wyślij SMS na numer 7164 i wygrasz nagrodę!

Wszystkie nagrody dostarczają: firma CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Na wstępie chciałbym podziękować za wszystkie ciepłe komentarze dotyczące wpisów do moich artykułów. Jasne, dobra zabawa to podstawa, a to co wydarzyło się w Rosewell też przecież jest dla wielu czytelników nie bez znaczenia.

Skoro mowa o rzeczach ważnych, dzisiaj pogadamy sobie o naprawdę ważnych turniejach MTG. Właściwie to pojęcie względne, co jest dla kogo ważne. Dla

mnie najważniejszy turniej to pierwszy, na którym zagrałem, po prostu najlepiej go pamiętam.

Czy można zmierzyć ważność turnieju MTG?

Najpierw muszę was zapoznać z trzema kluczowymi pojęciami: k-value, REL oraz Premier Event. Brzmi mrocznie, prawda?



REL (Rules Application Level) - to stopień aplikacji zasad na oficjalnym turnieju MTG. Może mieć wartości od 1 do 5, im niższy, tym łagodniejsze jest sędziowanie. Od 3 w górę zaczyna się naprawdę ostra jazda i ogólnie rzecz biorąc lepiej nie robić błędów.

REL (Rules Application Level)

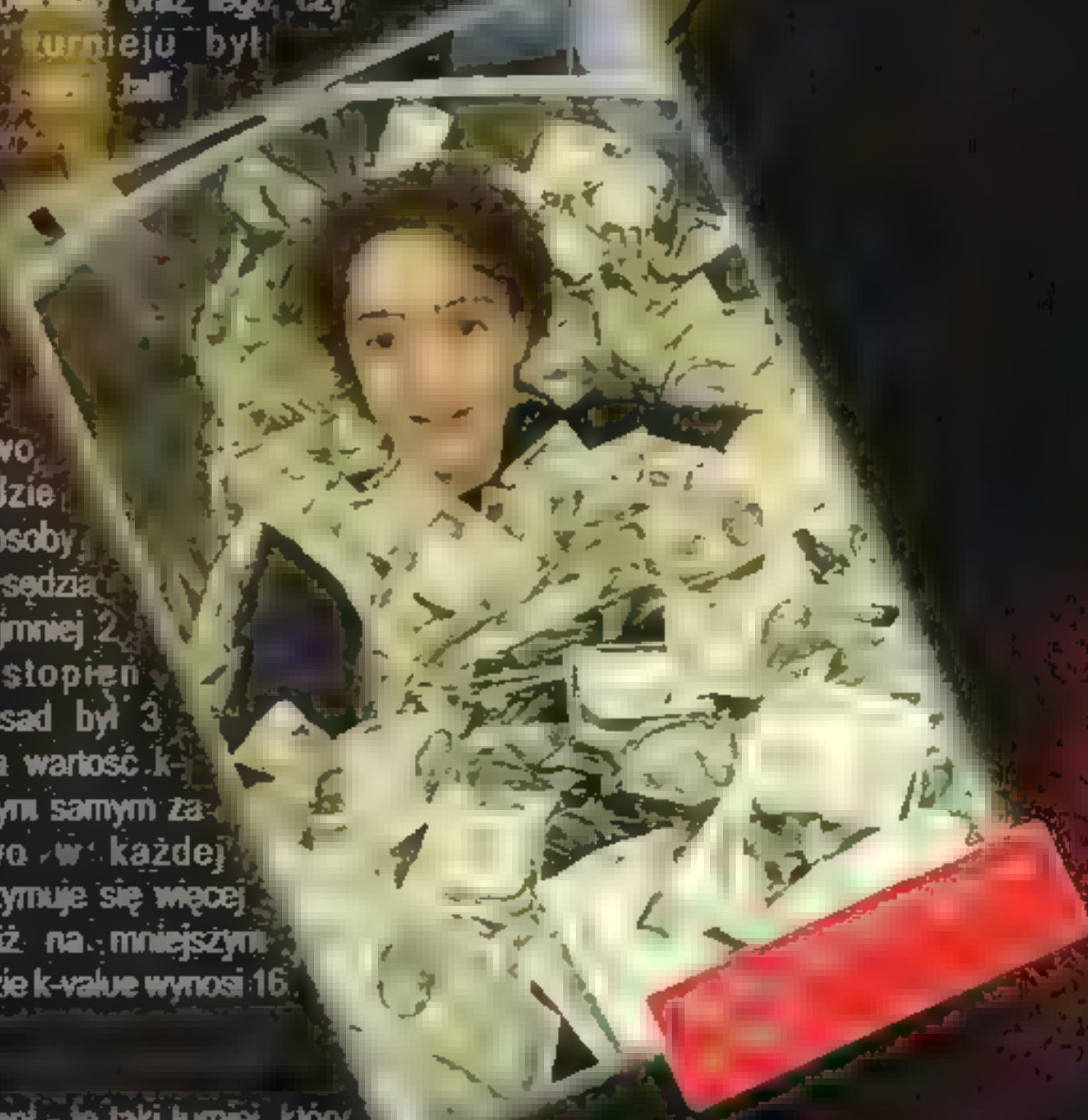
Application Level - to stopień aplikacji zasad na oficjalnym turnieju MTG. Może mieć wartości od 1 do 5, im niższy, tym łagodniejsze jest sędziowanie. Od 3 w górę zaczyna się naprawdę ostra jazda i ogólnie rzecz biorąc lepiej nie robić błędów.

k-value - pojęcie, które w wielu rodzajach rozgrywek sportowych i w turniejach mają różny wpływ na rankingi. Tak samo w wypadku turniejów MTG jest zależny od wartości nazywanego k-value. Im wyższa jest ta wartość, tym więcej punktów można na takim turnieju wygrać lub stracić. Na większości oficjalnych turniejów, k-value zależy od ilości graczy, stopnia aplikacji zasad, poziomu sędziów, głównego oraz tego, czy w czasie turnieju był sprawdzany jakiś tal.

Ło b d w w zawodni k ó w

Możliwe wartości to 16, 24 lub 32.

Przykładowo, turniej, gdzie grały 32 osoby lub więcej, sędzią miał przynajmniej 2 poziom, stopień aplikacji zasad był 3 (wysoki) ma wartość k-value 32. Tym samym zwycięstwo w każdej rundzie otrzymuje się więcej punktów niż na mniejszym turnieju, gdzie k-value wynosi 16 lub 24.



Premier Event - to taki turniej, który z różnych powodów ma zawsze takie

samo k-value. Innymi słowy, k-value nie zależy od ilości graczy i innych czynników.

W turniejach Pre-release zawsze gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turniej FNM - Pre-release łączy także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc można się nie obawiać

Ważne jest, aby w tym czasie nie było żadnych zmian w regułach gry, aby nie było żadnych problemów z rozgrywką.

OK, to jest to, co omówiłem.

Aby się zakwalifikować, należy zająć miejsce w najlepszej ósemce w jednym z turniejów National Qualifier, lub należeć do top 50 polskiego rankingu.

Pro Tour Qualifier

Turnieje te oferują zaproszenie do Pro Tour. Pula nagród w każdym turnieju wynosi \$250. Turnieje te są organizowane w

Ranking, mogą być eventami lub nie. O wartości decyduje liczba graczy, poziom stopnia opłacalności zasad, chyba że Premier, Eventom, Premier, Eventy mogą być małe lub wielkie. Największy Premier Event w Rosewell to wcale nie jest meteorologiczny.

Grand Prix

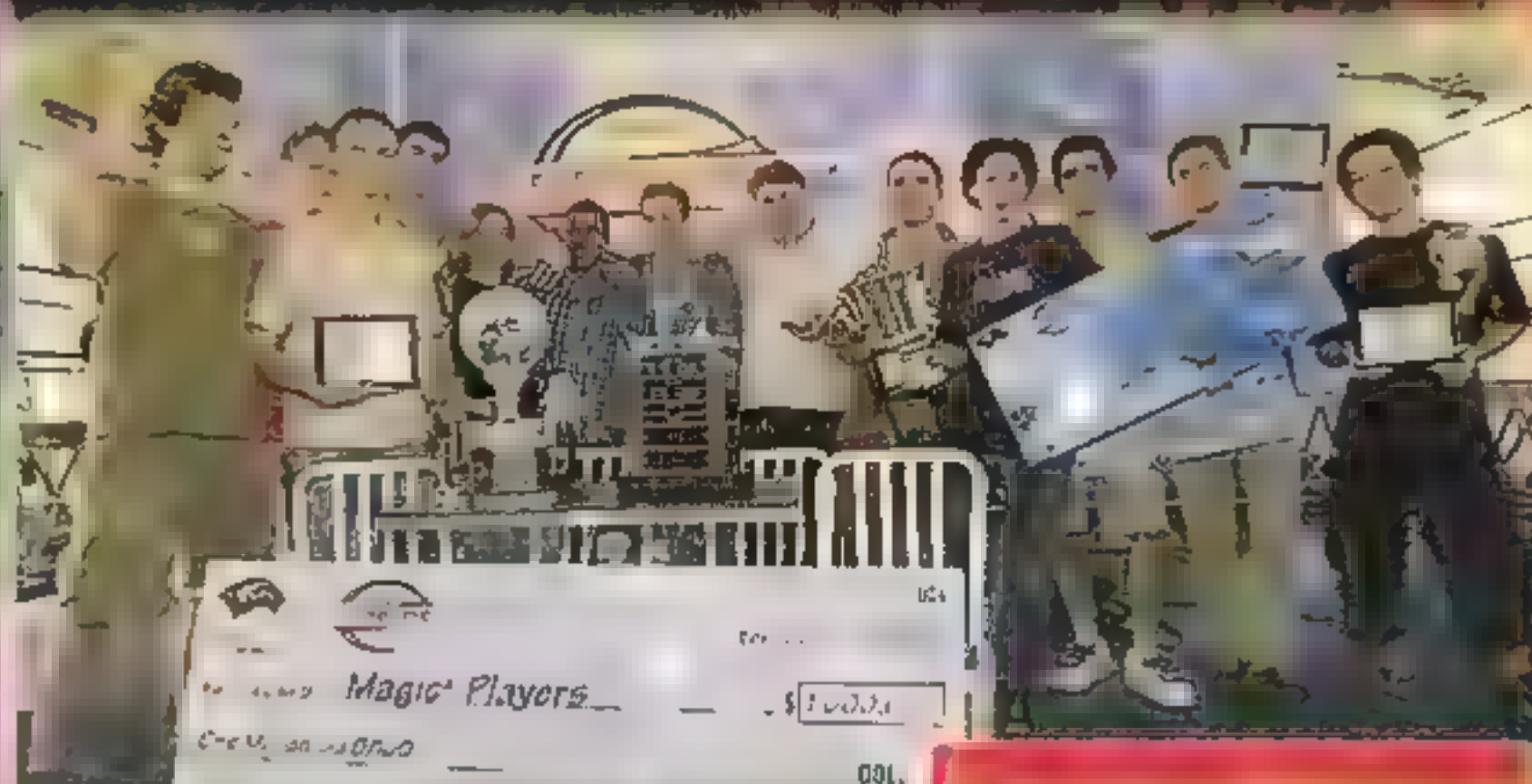
Turnieje te oferują zaproszenie do Pro Tour. Pula nagród w każdym turnieju wynosi \$250. Turnieje te są organizowane w

Promo

Turnieje te oferują zaproszenie do Pro Tour. Pula nagród w każdym turnieju wynosi \$250. Turnieje te są organizowane w

Ranking

Ranking, mogą być eventami lub nie. O wartości decyduje liczba graczy, poziom stopnia opłacalności zasad, chyba że Premier, Eventom, Premier, Eventy mogą być małe lub wielkie. Największy Premier Event w Rosewell to wcale nie jest meteorologiczny.



Turniej zaczyna się w piątek (zwykle na jeździe z warszawskich obiektów konferencyjnych) i trwa całe dwa dni. W tym czasie rozgrywa się 6 rund w formacie Standard, i dwa trzyrundowe turnieje.

Następnie, najlepsza ósemka rozgrywa turniej w formacie Standard. Wszyscy gracze, którzy zajęli miejsca w top 8 otrzymują cenne nagrody, z czego najlepsza trójka tworzy reprezentację kraju na Mistrzostwa Świata.

Dlaczego warto być częścią drużyny narodowej? Do tego czasu, wiesz się z kolejnego akapitu.

Mistrzostwa Polski to także masa imprez pobocznych, w których mogą brać udział również gracze niebiorący udziału w turnieju głównym.

W zeszłym roku, takich imprez pobocznych odbyło się 24. Nagród - około \$2.000, REL = 4, k-value = 48.

Ranking, mogą być eventami lub nie. O wartości decyduje liczba graczy, poziom stopnia opłacalności zasad, chyba że Premier, Eventom, Premier, Eventy mogą być małe lub wielkie. Największy Premier Event w Rosewell to wcale nie jest meteorologiczny.

W następnym odcinku dowiesz się, jak wygląda turniej w MG, jak dobrać drużynę, jak wybrać graczy, jak zorganizować turniej.

Ranking, mogą być eventami lub nie. O wartości decyduje liczba graczy, poziom stopnia opłacalności zasad, chyba że Premier, Eventom, Premier, Eventy mogą być małe lub wielkie. Największy Premier Event w Rosewell to wcale nie jest meteorologiczny.

Ranking, mogą być eventami lub nie. O wartości decyduje liczba graczy, poziom stopnia opłacalności zasad, chyba że Premier, Eventom, Premier, Eventy mogą być małe lub wielkie. Największy Premier Event w Rosewell to wcale nie jest meteorologiczny.

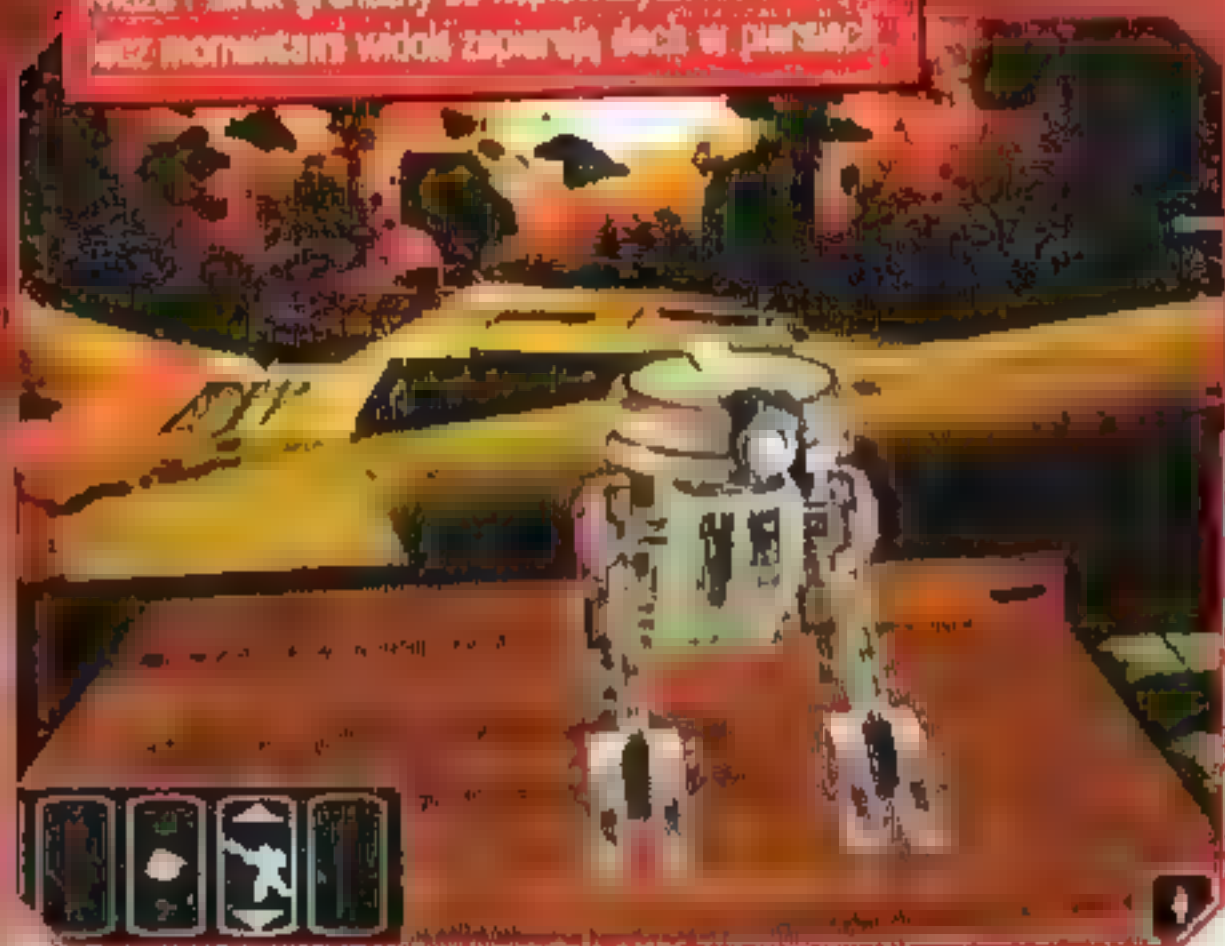
Myslisz zapewne, że ten cykl kwalifikacyjny jest jedyną możliwością, jeśli się nie uda musisz czekać cały rok. Otóż niekoniecznie - są jeszcze inne naprawdę duże imprezy z Pro Tour Circuit na czole. Oto co wchodzi w jego skład:



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

„Nie będę się hać, gdyż w strachu kryje się śmierć...” – fragment z medytacji Sithów

Może i obraz graficzny do naprowadzania nie należy, lecz momentami widoki zapierają dech w piersiach



THE SITH LORDS

ścieżek wydeptanych stopami rycerzy Jedi. Najazona licznymi pułapkami zastawianym przez wyznawców Ciemnej Strony Mocy wymaga wie e cierpliwości oraz wyrozumiałości. Lord Dystrybutor – niby sprzymierzeniec, jed-

nak nazbyt często pierwszoplanowy Czarny Charakter i tym razem postanowił sprawić mi drobnego psikus. Po powrocie z jego siedziby natychmiast przystąpiłem do odpałenia instalki. Jak się okazało, na oryginalnych płytach z grą (a konkretnie płytach nr 2, 3, 4) występują błędy uniemożliwiające bezpośrednią instalację. Po kilku nieudanych próbach ciśnienie w moim krwioobiegu nieznacznie wzrosło. Użyłem Mocy, by uspokoić się przed telefonem do wysłannika Lorda Dystry-

JAK ROZPĘTAŁEŚ II MIĘDZYGWIEZDNOJĄ WOJNĘ DOMOWĄ?

Niestety zapomniałeś Twój statek cudem uniknął anihilacji z rąk nieznanego wroga. Rany odniesione podczas walki spowodowały zanik pamięci. W głowie pozostała jedynie ogólna wiedza o panującej sytuacji geopolitycznej. Wydarzenia przedstawione w KotOR2 mają miejsce ok. 4000 lat przed epoką znaną z kinowej wersji „Gwiezdných Wojen”. Akcja toczy się kilka lat po krwawej Wojnie Domowej, opisaną w pierwszej od-

Co dwa wyjścia to nie jedno

Nawet najbardziej banalną sprawę, taką jak metoda otwierania zamkniętych pomieszczeń/pojemników czy bardziej skomplikowane zorganizowanie „lewej” wizji gwarantującej wstęp na teren portu kosmicznego, możesz zrealizować na kilka różnych sposobów. Przykładowo, w tym pierwszym przypadku masz trzy wyjścia. Siłowe – wystarczy kilka razy uderzyć. Jednak jeśli celem jest pojemnik, istnieje ryzyko uszkodzenia części przedmiotów znajdujących się w środku. Drugi sposób wymaga posiadania wystarczająco wysokiego poziomu umiejętności Zabezpieczenia. A po trzecie: część drzwi/pojemników nie da się otworzyć konwencjonalnymi metodami. Trzeba wtedy znaleźć przedmiot/miejsce umożliwiające otwarcie. Prawie zawsze istnieje więcej niż jedna droga.

Przewidziano również bonusowe rozrywki, które powinny być znane wszystkim grającym w KotOR. Dla fanów strategii dostępna jest popularna w całej galaktyce karcianka zwana Pasażnikiem. To gra nieco podobna do „Oka”. Trzeba zebrać liczbę punktów (jak najbardziej zbliżoną do 20). Jeśli przekroczysz się dozwolony wynik bądź brakuje punktów, by pokonać przeciwnika, do dyspozycji są karty z tzw. talii bocznej. Mogą mieć one zarówno wartości dodatnie jak i ujemne. W miarę postępów w grze nieodzwonne staje się dokupowanie kolejnych kart.

Następną zabawą przewidzianą dla miłośników wartkiej akcji są zawody ścigaczy. Może nie tak spektakularne jak te znane z „Mrocznego Widma”, jednak nadal pozwalające zarobić dodatkowe kredyty oraz szacunek lokalnej publiczności. Nie powinieneś się nudzić.

Jak głęboko sięga twoja wiara w Moc? Czy potrafisz przełknąć gorzką pigułkę dumy i z największego wroga uczynić najlepszego przyjaciela? Czy masz wystarczającą odwagę, by stawiać czoła zadaniom mogącym istotnie wpłynąć na dalsze losy galaktyki? Czy nie boisz się spać samemu przy zgaszonym świetle? Jeśli odpowiedź na trzy ostatnie pytania brzmi „tak”, to niewykluczone, że jesteś gotów (ponownie?) godnie reprezentować Rycerzy Starej Republiki

DAWNO, DAWNO TEMU

W KARTO ODLOTOWY GALAKTYCE...

...zostałem zdekarowanym fanem „Gwiezdných Wojen”. Było to zaraz po obejrzeniu otwierającego serię epizodu IV („Nowa Nadzieja”), gdy „Mroczne Widmo” (epizod II) mogło być co najwyżej pomysłem w głowie twórcy popularnej sagi – Georga Lucasa. Ilekroć kolejne odcinki dobiegały końca, zawsze czułem ogromny niedosyt płynący ze zbyt krótkiej, acz niezwykle wciągającej fabuły. Więc gdy na horyzoncie pojawiła się następna możliwość zostania obywatelem Republiki, nie wahając się ani chwili sięgnąłem po słuchawkę, wykonałem telefon do Redakcji, aby przekonać Kogo Trzeba, iż jestem jedynym właściwym kandydatem na recenzenta KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS (odtąd KotOR2).

Ścieżka, którą musi podążać recenzent, by dobrze wykonać swoją pracę, jest podobna do

Co bardziej inteligentni przeciwnicy używają tarcz energetycznych lub tarcz chroniących w walce bierzącej w dłoń



Wycieczka w skalnizna-próżniowym na zakamarkach stacji wydobywającej paliwo. Rozwój obrazu spowodowane szcieniem Mocy

Wycieczka w skalnizna-próżniowym na zakamarkach stacji wydobywającej paliwo. Rozwój obrazu spowodowane szcieniem Mocy



Prawdziwe ROLE PLAYING



Jak na amerykańską grę przystało, na początku wszystko musi być politycznie poprawne. Tak więc – są Afro-amerykanie, Azjaci, biali, czerwoni. Eskimosi –)



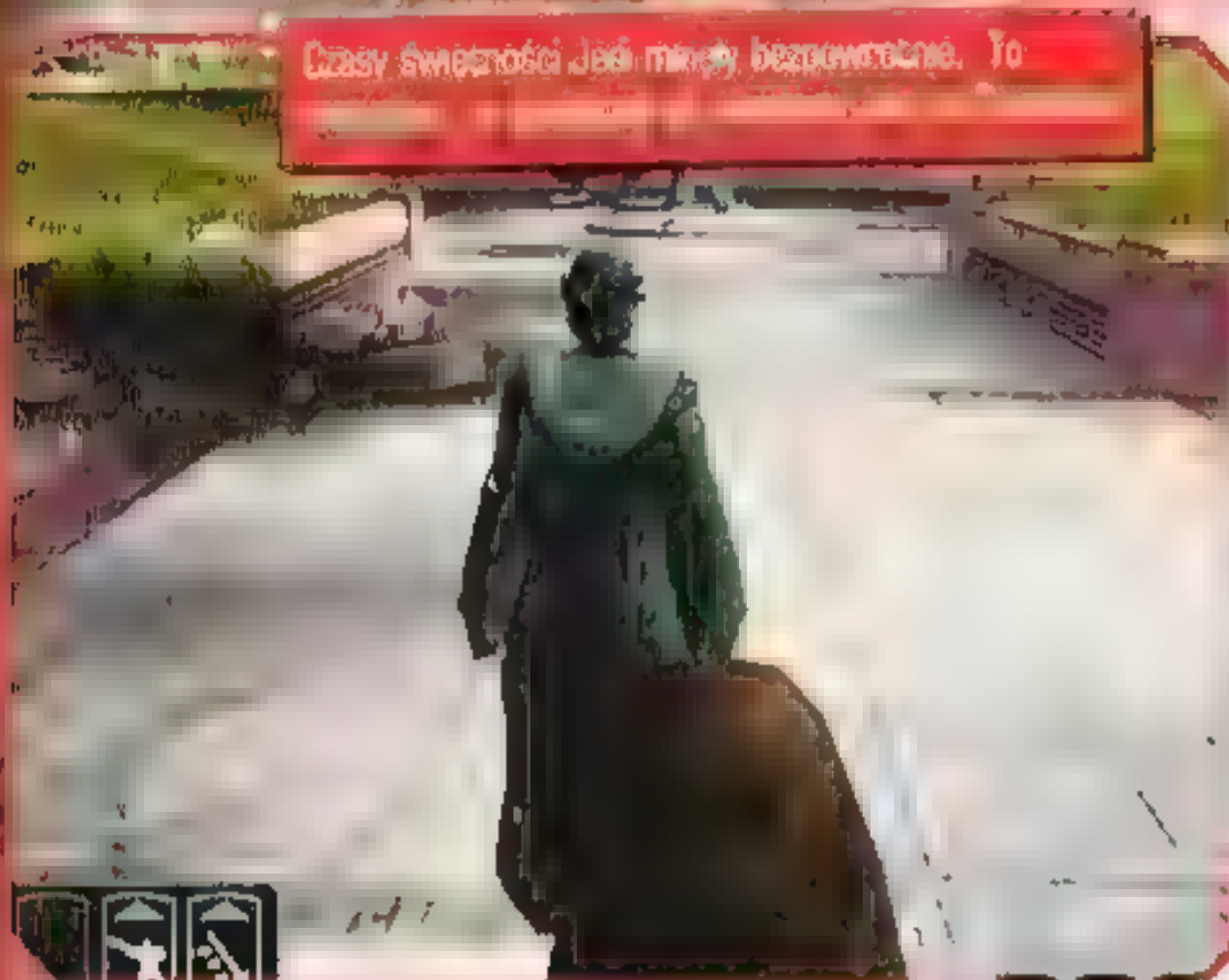
W grze, jak w życiu, będziesz się musiał wcielić w różne role. Także cybernetycznych droidów.



Przekabacony na Ciemną Stronę Mocy, Woźni w szale bojowym, mimo iż nie jest ani Sithem, ani Jedi, potrafi szybko zdrowo nakopać.



Prawie każdą broń, zbroję można podrasować. Możliwości jest naprawdę mnóstwo.



bonym tematem scenarzystów serii KotOR. W ogóle cały początek KotOR2 trochę za bardzo przypomina wydarzenia znane z pierwowzoru. Zasady różnice zaczynają być dostrzegalne dopiero w miarę, jak akcja nabiera tempa. Nie nabiera go zastraszająco szybko. Metodycznie, krok po kroku gra prowadzi Cię ku odkrywaniu kolejnych tajemnic, jakie kryje przed Tobą własna pamięć.

Już na samym początku rozgrywki, w chwili po opuszczeniu Bakty, zostajesz

nosisz się do postawy swoich kompanów, tym trudniej będzie Ci w przyszłości nakłonić ich do wyjawienia interesujących kwestii (niby trywana dyskusja potrafi szybko zejść na śliskie tematy). Wąsy mogą nawet pogorszyć się tak, że towarzysze nie zechcą utrzymywać z Tobą dalszego kontaktu. Jeżeli często nie panujesz nad językiem lub działasz pochopnie, szybko ograniczysz sobie pole manewru.

W zaistniałej sytuacji pojawia się spora niekonsekwencja ze strony twórców gry. Z jednej strony masz na pokładzie gościa, który totalnie przestał Ci ufać, ilekroć będziesz chciał z takim pogadać, wysłać Cię na drzewo. Z drugiej jest on wciąż gotów nadstawić za Ciebie karku. Ale jest również bardziej podatny na podszepty knujących przeciwko Tobie pozostałych zało-

slonie gry. Republika zniszczona morderczym konfliktem stoi na skraju krechu ekonomicznego. Bezwzględne korporacje oraz kartele przemysłowe, działające pod szyldem kompanii handlowej Exchange (Wymiana), zdominowały galaktyczną gospodarkę. Potęga Jedi została niemalże całkowicie zniszczona przez wojnę oraz nieustępliwych Sithów. Postanowili oni wytepić wszystkich pozostałych przy życiu członków Zakonu. Jesteś ostatnim znanym przedstawicielem prześladowanego getunku, przemierzającym kosmos na pokładzie Hebanowego Jastrzębia – statku przemysłowego dobrze znanego z KotOR. Poważne uszkodzenia wymagające natychmiastowej naprawy zmuszają pozostałych przy życiu członków załogi do zadokowania na Peragus II – pobiskiej stacji wydobywającej paliwa. Odzyskujesz przytomność po kilkudniowym pobycie w regenerującym siły zbiorniku medycznym, potocznie zwanym Baką. Dookoła jest podejrzanie cicho i aż na zbyt spokojnie. Gdzie, do diabła, podział się personel?

PODOBIENSTWA I RÓŻNICE

Jeśli grałeś w „Jedynkę”, od razu zalewasz, że zaniki pamięci stały się ulu-

wciągnięty w intrygę uknutą przez siły, chwilowo pragnące pozostać anonimowymi. Część z nich reprezentują osoby znane Ci z „Jedynki”, część to pasażerowie/załoga Hebanowego Jastrzębia, część to postacie nowe i obce. Prawie wszystkie łączy ciekawa, głęboko zakorzeniona i do tego momentami całkiem zaskakująca przeszłość. Poprawia to wiarygodność otaczającego świata oraz pozwala szybciej zaangażować się w odgrywaną rolę.

Temu samemu służy zupełnie pionierski system wpływania swoim zachowaniem oraz wypowiedziami na więzi łączące Cię z towarzyszami przygody. Wspieranie oraz okazywanie zrozumienia zwykle umocni zażyłość waszych stosunków. Z kolei im bardziej krytycznie od-



Także to gość w słownej intrydze. Jak nieudolnie wyzerłoko- wał. Darth Nihilus reprezentuje mroczne siły Sithów, a ciemna moc, która „świeciła” będą musiały się skrzyżować.



to planeta była kiedyś zainwazowana przez Sithów. Galaktyczna wojna domowa nie oszczędziła żadnej ze stron.

Używanie mocy



Na tłumy przeciwników najlepiej działają moce obszarowe. W tym przypadku „pole śmierci” powoduje odzyskanie straconego życia, jednocześnie zadając wszystkim obrażenia.



Drużyna złożona z trójki podążającej drogą Mocy i wyposażona w miecze świetlne to prawdziwa maszyna śmierci. Miecze wyłęgają tylko na pokaz.



A nie mówilem? W zasadzie wrogowie padają bez potrzeby zadawania ciosów. Dwie-trzy „obszarówki” i wszyscy udeją się do krainy przodków.



Pamiętasz „spawareczkę” Imperatora z „Powrotu Jedi”? Teraz sam będziesz mógł stestować jej skuteczność.

gantów. Niestety nie da się go odprawić, mimo iż potencjalnie stanowi źródło zagrożenia dla powodzenia kolejnych misji. Dziwny układ, ale co zrobić?

SABOTAŻ, LENISTWO, BRAK CZASU CZY NIEDOPATRZENIE?

Sequel, podobnie jak KotOR, boryka się z kilkoma poważnymi kłopotami technicznymi. Po części można to rzucić na karb braku doświadczenia nowej ekipy koderów zajmującej się przygotowaniem gry. Na pewno nie znają kodu źródłowego równie dobrze jak jego twórcy. Jednak od momentu wydania „jedynki” upłynęły

prawie dwa lata, a te same błędy powtarzają się w obydwu częściach.

Problemy instalacyjne nie będą jedynymi, z jakimi przyjdzie ci się zmierzyć. Nawet zabójczy Sithowie nie zdążą stanąć ci na drodze, jeśli okaże się, że twój komp należy do pechowych maszyn spaczonych dotknięciem Ciemnej Strony Mocy. Trudno podać wszystkie możliwe objawy, gdyż każdy pecet reaguje inaczej na błędy zawarte w kodzie źródłowym gry. Na jednych co pewien czas zaliczać będziesz wyskok do Windy. Tak było u mnie. Zalecana kuraacja, ograniczająca prawdopodobieństwo wystąpienia błędów, jak najradsze korzystanie ze skrótów klawiszowych za wyjątkiem spacji i ESC. Na innych sprzętach zapisane gry mogą ulec uszkodzeniu. Warto więc regularnie najlepiej, w różnych slotach, dokonywać zapisu stanu gry. Wspomniane kłopoty mogą się zdarzać w ciągu całej zabawy, dlatego warto być czujnym. Tradycyjnie nie zaszkodzi też odrobina cierpliwości w oczekiwaniu na patcha. W sytuacjach bardziej awaryjnych nie zaszkodzi użyć...

NIEZAWODNEGO MIECZA ŚWIETLNEGO

Na pewno nie poprawi to stabilności gry, ale nie takie są jego zadania. Podstawowa broń nie tylko każdego rozsądnego Jedi, lecz także większości groźnych Sithów. Trudno negować potęgę miecza świetlnego. Obok niektórych Mocy jest najpotężniejszym orężem w walce o lepsze jutro. W porównaniu z „jedynką” znacznie poszerzona możliwość jego rozbudowy. Teraz obok kryształów mocy arsenał uzupełniają: rę-

kojeść ostrza, emiter promienia oraz szkła rozpraszające/skupiające. Oczywiście występujące w wielu konfiguracjach. W sumie bagatel – kilka milionów kombinacji. Na szczęście nie jest trudno odróżnić dobre od złych, a gra nie została dopracowana na tyle szczegółowo, żeby miało to aż tak duże znaczenie. Inaczej pierwsze kilka tygodni trzeba by było spędzić analizując najbardziej optymalne zestawienia, oczywiście wcześniej przygotowywawszy model w Excelu.

Na tym nie koniec. By dalej urozmaicić zabawę, wprowadzono formy walki mieczami świetlnymi. Każdy Jedi z czasem rozwinięciem się posługiwać się nimi. W zależności od wybranej na początku gry klasy postać będziesz się ich uczył w różnej kolejności. Przykładowo, jeden styl może sprawdzać się lepiej w walce z dużą liczbą przeciwników, drugi świetnie nadaje się do odbijania promieni z blasterów kosztem gorszego radzenia sobie z „ciężkimi” oponentami. Trzeci przyspiesza tempo regeneracji punktów mocy w trakcie bitwy (normalnie podczas pojedynków punkty mocy powracają potwornie wolno). Stylów jest 11, ale postać potrafi opanować tylko siedem z nich. Niestety na otulszą mnie nie zauważyłem, że- by formy walki miały faktyczny wpływ na końcowy wynik potyczek i sta- nowiły

o życiu bądź śmierci bohatera.

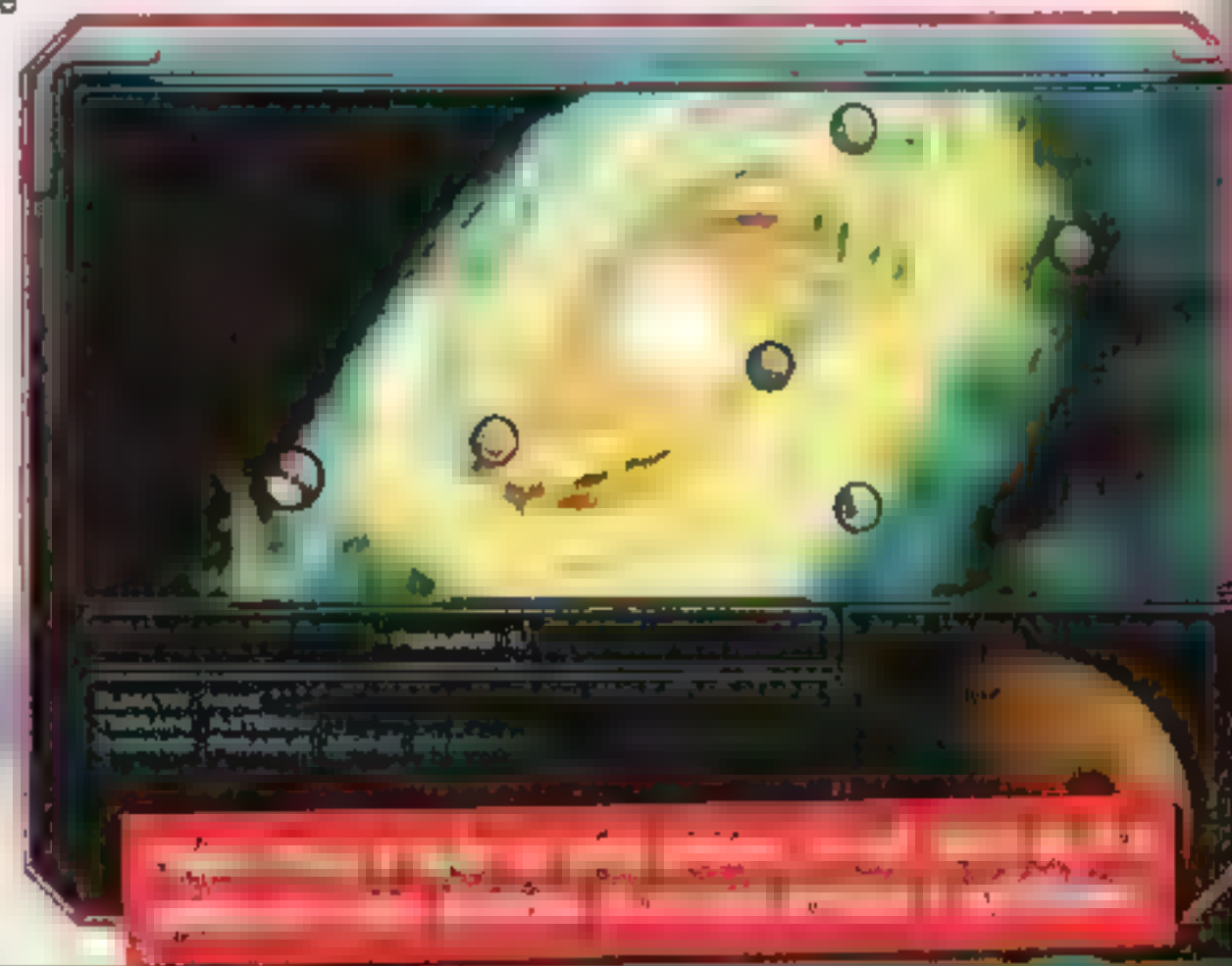
Kolejna innowacja to system dekonstruowania zwykłych przedmiotów typu broń, miny, granaty czy broń. Z ich rozórki uzyskuje się komponenty bądź chemikalia, które można potem wykorzystać w procesie budowy potrzebniejszych gadżetów albo upgrade’ów do przedmiotów. Więcej na ten temat znajdziesz w polskiej instrukcji załączonej do gry.

BEZ INTELIGENCJI

Trzeba uczciwie napisać, że w KotOR2 przesadą byłoby nazywanie Sztucznej Inteligencji wybitną. Na najwyższym poziomie trudności dobrze skompletowana drużyna, przybrana w odpowiedni sprzęt, sieje śmierć i pozogę w szeregach przeciwników. Nawet kluczowi szefowie rzadko kiedy stawiają poważny opór (ale kilku asów potrafi spuścić

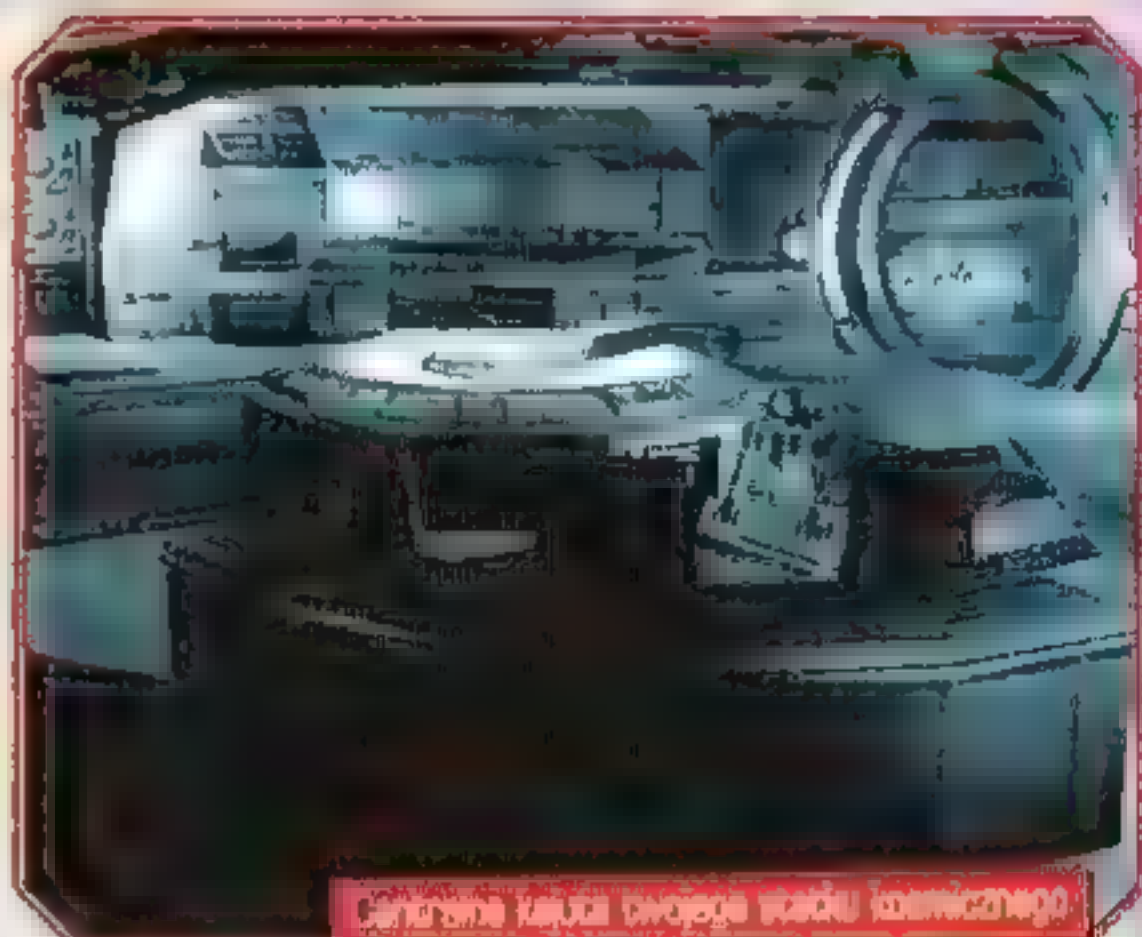


Piękna Atris, jedna z niewielu ocalałych Jedi, chyba coś do ciebie czuje.



porządne lane). Jest to dla mnie jeden z głównych powodów, dla którego najprawdopodobniej po raz drugi nie zasiądę do seque'a. W zupełności wystarczy mi pierwsze 50 godzin w środowisku półgłówek. Nawet lekko przestarzała grafika przeszkadza mniej niż bandy bezsensownie rzucających się pod ostrze miecza idiotów.

Skoro o wygodzie mowa. Ten sam silnik graficzny i prawie ten sam interfejs co w pierwotnym wzorze. Ewidentnie łatka leżąca jak interfejs ze względu na swoją wysoką funkcjonalność jest jeszcze do zaakceptowania, tak już silnik troszeczkę zaletuje naftą. Oprócz dodania całkiem fajnie prezentujących się efektów pogodowych (śnieg, deszcz), kilku nowych lokalizacji i przeróbek starych miejsc, trudno dostrzec zmiany na lepsze. Otoczenie jest zbyt bezosobowe oraz nadmiernie spokojne. Chociażby ulice gigantycznej metropolii na planecie Nar Shaddaa – mimo dekarowanego przeludnienia świecą pustkami. Zdarzają się problemy z uporczywie rozmywającym się obrazem. Przez kilka chwil efekt jest całkiem ciekawy, a po kilkunastu minutach zaczyna być denerwujący. Przerwywniki filmowe wyglądają jakby zostały przetrznięte prosto z Xboxa. Ale ogólnie jest do zniesienia. W końcu KotOR2 to gwiazda w swoim gatunku, a gwiazdom wie się można wybaczyć. Zwłaszcza gdy otacza je porządna muzyka, umiejętnie stopniująca napięcie. Charakterystyczny świst mieczy świetlnych, kłopotliwe metaliczne uderzenia kling, szelest padającego deszczu, kapitalnie podkładani bohaterowie oraz inne napotykane postacie. Mają, ulu-



Charakterna kapturka Twojego wroga komandora
Widziana okiem kamery bezpieczeństwa

bioną jest droid, pseudo-tłumacz, z niespotykaną zabawnym modulem poczucia humoru (coś na kształt droida-asasyna z „jedynek” – będziesz wiedział, o kim mowa, gdy tylko wypowie pierwszych kilka zdań).

SMRÓD ROZKŁADU

CZY POWINIEM PRZYZNIEĆ

Mimo licznych, czasami nawet śmiertelnie poważnych mankamentów, takich jak niski poziom SI, uciążliwe bugi czy przechodzący silnik graficzny, będę obstawał za wotum zaufania dla KotOR2. W przypadku gry role-playing podstawą wydaje się być przede wszystkim solidny scenariusz, wciągający jak bagieny muł, oraz atmosfera lepka jak pajęczyna. Wszystko to wzbogacone o nową, ciekawszą niż w „jedynek”, mechanikę gry. Koniec z podziałami na czarne i białe. Królują kimały nieodgadnionej szarości a występujące postacie grają się z wirtuozerią godną kinowego ekranu (vide Kreia czy Visas). Polecam! Zwłaszcza wiernym fanom „Gwiezdnych Wojen”.

Klimat rodem z „Imperium Kontratakuje”

W miarę rozwoju akcji stajesz przed licznymi dydaktykami ważnymi dla przebiegu rozgrywki. Decyzja, jaką podejmiesz przy ich rozwiązywaniu, za każdym razem będzie miała bezpośredni wpływ na dalsze losy wszystkich bohaterów. To, czyje stanowisko wesprzesz lub jak rozwiążesz daną kwestię, nieodwracalnie zablokuje albo otworzy pewne przyszłe wydarzenia. Tutaj nikt nie da się wodzić za nos w nieskończoność. Pomagając jednej frakcji robisz sobie wrogów w innej. No, wspierając grupę ekologów, wspomagasz działania mające na celu odbudowę fauny i flory na zniszczonej bombardowaniami planecie Tatooine. Wszelako w ten sposób zrażasz do siebie przedstawicieli ogromnej, wpływowej korporacji chcącej zatrudnić cię dokładnie w tym samym celu, lecz z zupełnie innych pobudek. Głębszego znaczenia nie zaczynają nabierać motywy, którymi się kierujesz. W zależności od tego, twój charakter będzie zbaczal w stronę Jasnej lub Ciemnej Strony Mocy. Nagle możesz być złą osobą robiącą dobre rzeczy ze złych powodów bądź odwrotnie – dobrą osobą robiącą złe rzeczy z filantropijnych pobudek. To także ma wpływ na rozwój wypadków. Wkręcanie na maksa? Wręcz przeciwnie – właśnie tak jest rzeczywistość KotOR2.

RPG

KOTOR 2

5

PC

PS2

Xbox

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.0 GHz 256 MB RAM

1.5 GB wolnego miejsca na HDD

Lucas Arts / LEM

www.kotor2.com

cena
169.00

Fabula wciągająca jak bagieny muł, dobre aktorstwo i muzyka

Sporn błędów w kodzie i silnik graficzny

grafika 4

dźwięk 5

trajda 5

Nawet Darth Vaderowi zniechęciłyby niecz śmiechy, gdyby zagral w KotOR2. Jest dobrze!

OGNISTY PODMUCH FIRE CAPTAIN

Powstrzymaj żywioł...
...wyjdź cało z piekła!



7+

www.pegi.info

MONTE CRISTO

www.techland.pl

sprzedaz@techland.pl

techland

Nowa porcja zadań
do wymagającej gry
o komandosach



No dobrze. Co innego wymienić elementy składowe programu, a co innego – przekazać czytelnikowi, na ile sprawnie ze sobą współpracują. Zaczniemy od elementu kampanii. Składa się na nią dziesięć misji, podczas których będziesz miał okazję zaliczyć chyba wszystkie atrakcje II wojny światowej. Czeką cię infiltracje niemieckiej stoczni, liczne misje ratownicze, przeróżne zadania sabotażowe, a także przynajmniej kilka przypadków regularnych strzelanin z udziałem kilkunastu uzbrojonych po zęby mężczyzn. Nie da się ukryć, że wszystko to już gdzieś kiedyś pokazano – słowem, nie oryginalnego. A jednak wykonywanie kolejnych zadań daje dużo satysfakcji – zwłaszcza że rozległe mapy są po prostu stworzone do tego, aby wypróbowywać na nich przeróżne taktyki.

Istota rozgrywki pozostała niezmieniona. Jak w przypadku poprzedniego rozszerzenia, jest nieco trudniej, ale to póki co naturalne kolej rzeczy. Jest jednak jedna sprawa, która nie daje mi spokoju: Oryginalny HIDDEN & DANGEROUS 2 – jakkolwiek chwalebny za realizm i intensywność rozgrywki – zebrał też straszne baty za niezliczoną wręcz liczbę błędów i niedoróbek. Szczególnie lrytykowaną była sojusznica Sztuczna Inteligencja – żołnierze blokowali sobie nawzajem widzialność, nie potrafili samodzielnie ukryć się przed wrożym ogniem i generalnie rzecz biorąc, zachowywali się niczym dzieci. Specjalnej troski podczas majówki.

choć SABRE SQUADRON dzieli od podstawowej gry wiele miesięcy programistycznych prac, te wszystkie błędy pojawią się także i tutaj. Nie raz nie dwa niekompetencja sojuszników zmusi cię do przechodzenia tej samej misji po raz kolejny i kolejny. A jak frustrujący są głupawki kompanii w połączeniu z niemożnością zapamiętania gry podczas misji, wie każdy gracz.

Z drugiej strony podrac, jeżeli Sztuczna Inteligencja nie przewidywała, że "bawić" się w oryginalną grę, to i tutaj nie będziesz miał na co narzekać. SABRE SQUADRON może być bardzo, ale to bardzo satysfakcjonujący. Design poziomów, zaplanowanie kolejnych obiektów, rozmieszczanie budynków – wszystko to stoi na najwyższym możliwym poziomie. Choć szata graficzna programu ma już niemały staż, nowa wersja HIDDEN & DANGEROUS 2 trzyma się całkiem nieźle. Wiadomo, – tu i ówdzie widać już zmarszczki, ale o uczuciu ohydy nie może być mowy. Czas dzielący obie części gry nie wpłynął natomiast na warstwę audio – chociaż w tej kwestii ludzie z Illusion Software nie kiwnęli nawet palcem, dźwięk wciąż stanowi najmocniejszą stronę gry. Warstwa audio

jest w zasadzie wzorowa. Pewne zastrzeżenie mam do jakości lokalizacji i pewnej "sztywności" polskich lektorów, ale to już raczej kwestia gustu.

Gdybyśmy teraz zakończyli, SABRE SQUADRON otrzymałby mocną trójkę. Nie powiedzieliśmy jednak o jednej ważnej kwestii. Dodatek do HIDDEN & DANGEROUS 2 umożliwia przechodzenie misji kampanii w trybie kooperacji. Nieważne, czy grasz przez Internet, czy też po sieci lokalnej – możesz wykonywać kolejne zadania wraz z ekipą mniej lub bardziej znajomych osób. I nagle, gdy nie musisz już zajmować się trzema podwładnymi i co chwila wkurzać się na debilną Sztuczną Inteligencję, gra nabiera skrzydeł. Robi się ekstra. Nic, tylko podłączyć się do zabawy – zwłaszcza że rodzimych serwerów nie brakuje.

FPP

Hidden & Dangerous 2:
Sabre Squadron

4+

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.0 GHz 128 MB RAM
2 GB wolnego miejsca na HDD

Illusion Software / Gathering Of Developers

www.hidden-and-dangerous.com

59.00

Wersja rozgrywki
Tryb gry Tryb CO
Tryb gry

Uczni błąd. Sztuczna
Inteligencja ma problem
z widzeniem przeciwnika

grafika 4

dźwięk 5

fabryka 4

Poręcz polecam SABRE SQUADRON wszystkim, którzy chcą zaryzykować i spróbować

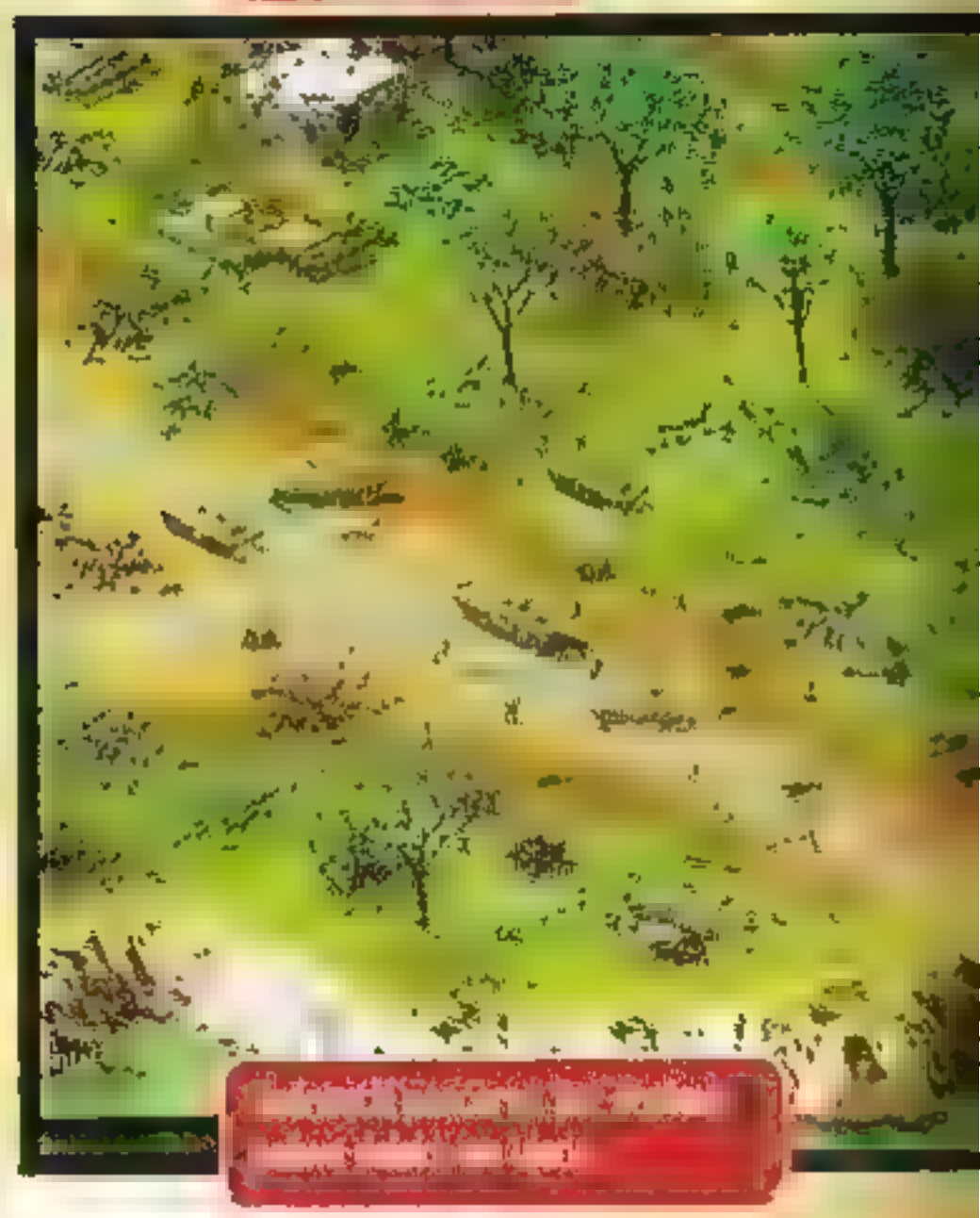
SUDDEN STRIKE

WOJNA O ZASOBY



Wojenny chaos

W WOJNE O ZASOBY dzieje się naprawdę dużo rzeczy, a jednostek na mapie jest bez liku. Powodować to może i gracz, ale także problemy z operowaniem całego tego państwa. Ci, którzy grali wcześniej w SSII, na pewno wiele doświadczyli w wojennej strategii. W WOJNE O ZASOBY jest to jeszcze bardziej skomplikowane. Problem jednak ten w operowaniu heterogenicznymi grupami jednostek – trzeba się pokochać, żeby się tam przepięło. Dopiero kilka nie na pierwszy rzut oka jednostek daje odpowiedź. Autorytaty gry grają wydaniem, czyli trzeciej postacią, poprawiającą nad kierującą przez jej interakcję z tak, aby z ich wirtualnego świata stał się choć odrobinę wyidealizowany.



SUDDEN STRIKE to tytuł, który u miłośników wojennych strategii ma pewną renomę, choć jego druga część (wydana w roku 2002) nie dała już takiego powiewu świeżości. Moim zdaniem wynikało to głównie z powodu nieco przestarzałego silnika graficznego, którego niedoskonałości są już aż nadto wyraźnie widoczne w dodatku WOJNA O ZASOBY. Minęły bowiem dwa lata od premiery SS II, a grafika nadal jest gdzieś z epoki RED ALERT, może trochę lepsza, a to obecnie co najmniej archaizm. Rzut izometryczny bez możliwości zoomu lub obracania kamery komplikuje sterowanie i wykrywanie jednostek, a że nic nie zrobiono z nieprzyjaznym dla gracza interfejsem, to dla wielu gra w WOJNE O ZASOBY może stać się doświadczeniem frustrującym.

Zgodnie z tym, co sugeruje tytuł, w rozszerzeniu do SSII (na szczęście nie potrzebuje ono podstawki) koncentrować się będziesz na zdobywaniu zasobów, głównie ropy naftowej, dla swoich walczących armii. Gra oferuje cztery odrębne kampanie. W dwóch z nich prowadzisz wojska niemieckie. Pierwsza dotyczy początków wojny ze Związkiem Radzieckim; w roku 1941 Druga

Bitwy o beczkę z ropą to o jeden dodatek do gry za daleko

Grupa Pancerna Guderiana atakuje Kijów od strony północno-wschodniej, równocześnie szykując poważną ofensywę. Druga z nazistowskich kampani, rozgrywa się już pod koniec wojny, w roku 1945, w pobliżu rzeki Saary. Siódma Armia Niemiecka stara się tutaj obronić swoje pozycje przed zmasowanym atakiem Amerykanów. Dodatkowym zadaniem jest ewakuacja obiektów przemysłowych. Kampania amerykańska to dokładnie ten sam czas i ten sam rejon – tutaj, zatem będziesz przy pomocy jednostek Trzeciej Armii Amerykańskiej próbował zmusić faszystowskie oddziały do cofnięcia się, a także okrążyć niektóre z nich. Najtrudniejsza jest kampania brytyjska, rozgrywana w roku 1944 w okolicach francuskiego miasta Caen. Czekają tu cię ciężkie bitwy pancerne oraz odcięcie odwrotu poko-

nanym jednostkom niemieckim. Poza kampaniami jest jeszcze dziesięć mapek skirmish, gdzie można kontrolować armie japońskie (szkoda, że nie ma dla nich oddzielnej kampanii).

Nowinek, jeśli chodzi o taktyczną stronę gry, jest kilka. Po pierwsze, gracz ma się poczuć, jak mały trybik w wielkiej maszynie wojennej. Oznacza to, że nie wszystkie wydarzenia i potyczki na mapie będą zależały od twoich ruchów. Na terenie bitwy poruszać się będą jednostki sprzymierzone, które podejmują własne decyzje, tocząc walkę z wrogiem poza kontrolą gracza. Druga kwestia, na którą na pewno zwróci uwagę fani serii, to ograniczenie pola widzenia jednostek. I tak na przykład czołgi będą „widziały” oczami kierowcy (a więc na wprost) oraz dzięki dowódcy, który patrzy w kierunku, w który skierowana jest wieżyczka. Z kolei z działami i haubicami jest tak, że „widzą” tylko na wprost. Rzecz oczywista – daje to nowe możliwości manewru, bowiem zającie czołgu od tyłu może oznaczać wykończenie go bez narazenia życia. W WOJNE O ZASOBY ważne jest też zajmowanie budynków przez żołnierzy, a co jeszcze istotniejsze – odbudowywanie budynków konstrukcyjnych. Pamiętaj też, że jeśli ten odrestaurowany obiekt produkcyjny ma dostarczać nowych jednostek zbrojnych, to musisz spełnić kilka wymogów (zadanych jednostek wroga, za to kilka twoich własnych w pobliżu budowl).

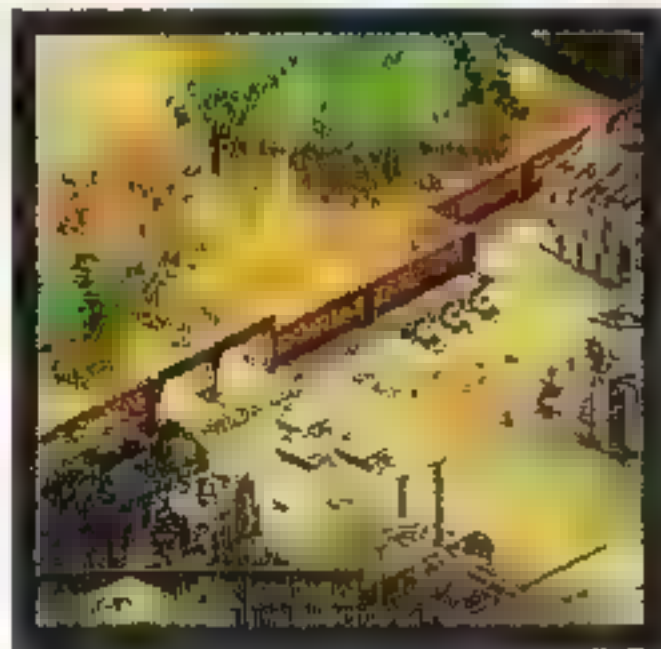
Ponieważ tematem głównym jest zdobywanie zasobów, duży nacisk kładzie się na dostęp do paliwa. Jednostki pancerne o pustym zbiorniku są zupełnie nieprzydatne, więc wzrasta znaczenie cystern z paliwem. Zdobywają one zasoby wprost z beczek, rafinerii lub ciężarówek z paliwem. Trzeba pamiętać o tym, że te materiały są łatwopalne, więc nie wolno dopuścić do wymie-

ny ognia w pobliżu swoich złóż. Ostatni istotny element wyróżniający WOJNE O ZASOBY od poprzednich wydań SUDDEN STRIKE to duży nacisk

na zwiad – pchanie się na osiepek na terytorium wroga to najprostsza droga do klęski, tym bardziej, że przeciwnicy zdają się mieć o wiele lepszy zasięg wzroku.

I to już w zasadzie wszystko, co można powiedzieć ciekawego o dodatku do SSII. Nic wielce odkrywczego tu nie znajdziesz. Zakładać można, że to taka „zapchajdziura” wydana w oczekiwaniu na zupełnie odmienioną SUDDEN

STRIKE III, na którą jeszcze przyjdzie nam trochę poczekać.



Strategia

**Sudden Strike II:
Wojna o zasoby**

3+

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 2333 MHz, 128 MB RAM,
300 MB wolnego miejsca na HDD

69,90

CDV / Canega

http://www.suddenstrike2.de

Wojna o zasoby to duży nacisk na zwiad i zwiad przeciwnika.

Wojna o zasoby to duży nacisk na zwiad i zwiad przeciwnika.

grafika 3

dźwięk 3+

trajda 3

„Wojna o zasoby” może wkręcić na nowo ogień miłośnikom SSII, ale tylko gdy w pobliżu wybuchnie beczka z paliwem. Poza tym, jeśli ten światowy do niewypału.



AUGUSTUS

W SŁUŻBIE CEZARA

Trudno uwierzyć,
by czasy rzymskie były
aż takie modne



Gra – dodatek do filmu...



Po kilku dniach, w trakcie których potwornie męczyłem się z AUGUSTUS: W SŁUŻBIE CEZARA, zrozumiałem, że nie warto do nieznanych gier podchodzić z przesadnym entuzjazmem. A było to tak: połączenie gry z gatunku „action-stealth”, czyli jednego z moich ulubionych, z klimatem cesarstwa rzymskiego wydało mi się pysznym pomysłem. Pierwszy znak, że nie powinienem się specjalnie podniecać, to brak jakichkolwiek informacji na temat gry w zachodnich serwisach tematycznych. Zbirowe zaćmienie, pomyślisz? Niekoniecznie, raczej zignorowanie produktu, na który szkoda cennego czasu gracza.

Autorzy wybrali ciekawy okres z historii Rzymu. Oto mamy rok 44 p.n.e., właśnie zamordowano Juliusza Cezara, a o schedę po nim walczy Oktawian August i Marek Antoniusz – ten pierwszy zgodnie z testamentem Cezara jest jego prawowitym następcą, ten drugi posiada silne poparcie Senatu. Twoją rolę w tym całym zamieszaniu jest obrona interesów Oktawiana – wcielasz się w jego gwardistę imieniem Tytus Gladius.

Tyle o fabule. Co z akcją? Na pierwszy rzut oka nie bardzo jest się czego cześcić. Gra za-

sadniczo trzyma się kanonu gatunku. Swoje poczynania obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby, odrobinkę z góry i zza pleców głównego bohatera. Twoje zadania polegają na wypełnieniu szeregu tajnych misji, które mają na celu wykreślenie kłopotów Oktawiana. Niekiedy przy okazji służyć też będziesz swojemu narodowi, między innymi ratując piękne niewiasty i innych obywateli Rzymu z rąk rzezimieszków i rebeliantów.

Podstawową czynnością w czasie zabawy jest unikanie bezpośredniego kontaktu z wrogami. Innymi słowy, zmuszony jesteś do skradania się, odwracania uwagi przeciwników i cichego przemykania za ich plecami. Niczym w serii Thief, musisz bacznie zwracać uwagę na mernik światła. Jeśli zbyt długo pozostaniesz na jasno oświetlonym terenie, bądź pewien, że szybko zostaniesz zmuszony do konfrontacji zbrojnej. A przy dwóch-trzech przeciwnikach jednocześnie jest to już poważne zagrożenie życia. Tak więc trzeba dreptać ciemnymi zaułkami i uważnie obserwować drogę, po jakiej poruszają się wrogowie.

Jeśli strażnika ominąć się nie da, wtedy masz dwie możliwości: huknąć go w łeb i ogłuszyć rękojścią sztyletu lub odwrócić jego uwagę. Do tego drugiego celu służą monety, które możesz rzucić w wybranym kierunku. Nawiasem mówiąc, twoja postać jest chyba całkiem załóżna, bo szasta grosiwem na prawo i lewo, gdy tylko zachodzi taka potrzeba.

Gdy wróg cię zauważy trzeba dobyć oręża. Sztyletem za dużo nie zwojujesz – proponowałbym skupić się na użyciu miecza o nazwie Gladius. Tym bardziej, że poza atakiem służy on jeszcze do parowania ciosów. W dalszych eta-

pech dojdzie broń ciskana – pilum – oraz topór. W strachu jeden na jeden jest dość łatwo. Odpowiednie kombinacje mieczem typu „block-cos” to recepta na sukces. Jednak walka z grupą przeciwników stanowi już poważny problem. Przede wszystkim, nie możesz dać się okrzyć. I zapamiętaj sobie jedną rzecz: zawsze lepiej ominąć wroga niż machać mu mieczem przed nosem.

I tak sobie będziesz pomykał z miejsca na miejsce. Gdzieś po dwóch-trzech godzinach ukradkiem ziewniesz w rękaw, a po kolejnych dwóch pewnie dasz sobie spokój. Bo tu ani wyzwania dla intelektu nie ma, ani fabuła nie wciąga. Gry nie ratuje oprawa graficzna, która jest tylko przyzwyczają. Polski dystrybutor, CD Projekt, zadał sobie trud pełnego spożycia gry i wykonał to dobrze. Tyle że nie mógł zmienić sekwencji dialogowych. W efekcie tylko czekać, aż wykończysz niewinnego obywatela Rzymu, zawodzącego po raz piętnasty: „Cemu nikt nam nie pomoże?”. Pomóż mu zatem... przestać tak jęczeć. A potem pomóż sam sobie i nie katuj się dłużej tym marnym dziełem.



Zręcznościowa

Augustus:
W służbie Cezara

2+

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM
800 MB wolnego miejsca na HDD

Atari / CD Projekt

www.colision-studios.com

59.90

+ interesujący temat

Nudy podczas misji,
brak oryginalności
brak potu.

grafika 4

AUGUSTUS sprawia wrażenie gry, którą stworzono na doczepkę do filmu, a twórcy nie bardzo się chcieli do niej przyłożyć. Szalone czasy.

dźwięk 3

trajda 1

SWAT 4

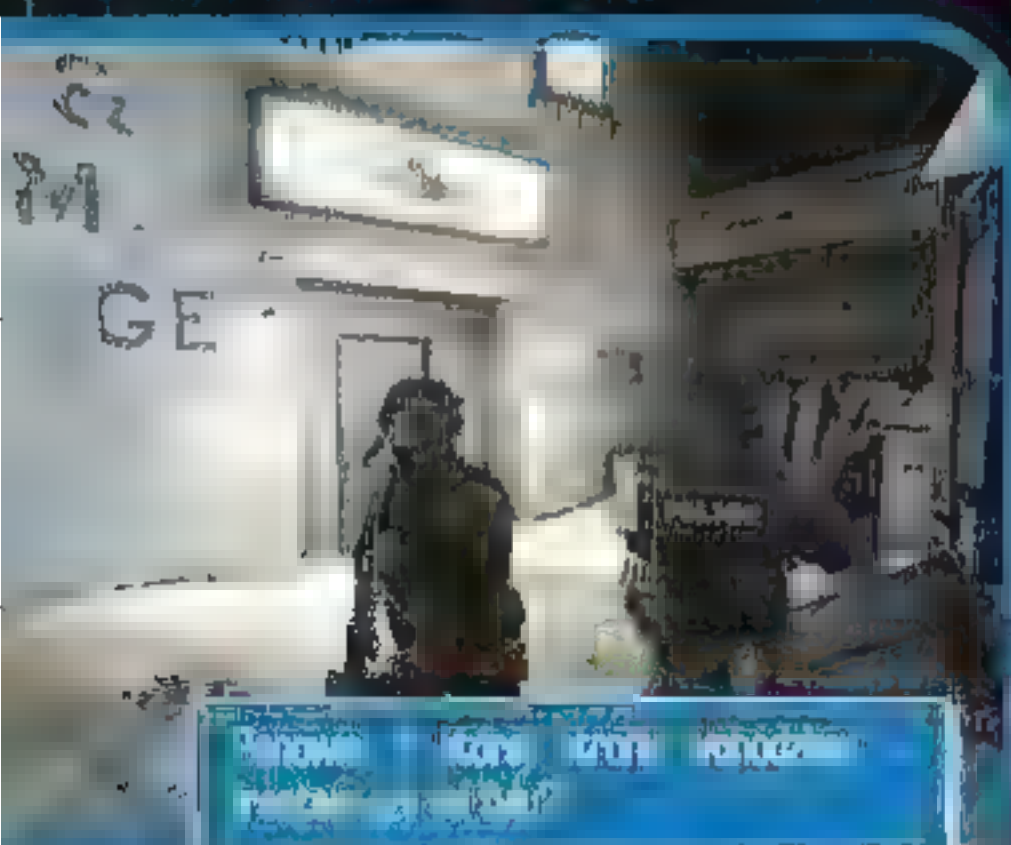
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

**Efektowne akcje
amerykańskich
gliniarzy w mrocz-
nym klimacie filmu
„Siedem”. Paluszki
lizać!**

wym, plakaty i wiele innych elementów powoduje, że poczujesz się, jakbyś poruszał się w prawdziwych pomieszczeniach. Do tego jeszcze niektóre części otoczenia mogą mieć wpływ na rozgrywkę — strzel w butlę z gazem, a sam się przekonasz, o czym mówię. Co prawda dzięki temu, że akcje odbywają się w zamkniętych pomieszczeniach, mapy nie są zbyt duże, ale i tak szczegółowość środowiska oraz płynne animacje postaci przyprowadzą cię o opad szczeki.

Misja krok po kroku

W trakcie wykonywania misji twój bohater jest liderem pięciosobowego składu. Postacie mają swoje nazwiska, każdą z nich usłyszysz też przez radio, więc z czasem możesz się bardzo do nich przywiązać — strata współpracownika podczas akcji staje się jeszcze bolesniejsza. Przed pojawieniem się w punkcie zapalnym musisz uciec się na odprawę, gdzie poznasz szczegóły dotyczące akcji. Otrzymasz schemat pomieszczeń (w zależności od tego, jakie dane są dostępne, mogą to być plany budynku lub odręczne mapki) i dowiesz się, ilu podejrzanych i zakładników możesz się spodziewać na miejscu. Potem przychodzi pora na dobór broni. Każdy z policjantów ma przy sobie dwa rodzaje



...potrzebne są, jeśli chce się pracować w policyj-
nych oddziałach specy-
alnych. Spójrz na załączony
obrazek. Przypuszczam,
że zwykli gliniarze nieczę-
sto oglądają takie rzeczy.



W SWAT 4 mocnych wrażeń nie zabraknie, więc jeśli w kiodzie generalnym masz zapasną dziewczynę do lokatu, ewentualnie przeszedłeś dwa rozległe zawaly serca, zamiast kupna tej trzymającej w napięciu gry, sugeruję lekturę „Małego pingwina Pk-Pok”. SWAT 4 – tylko dla osób o mocnych nerwach!

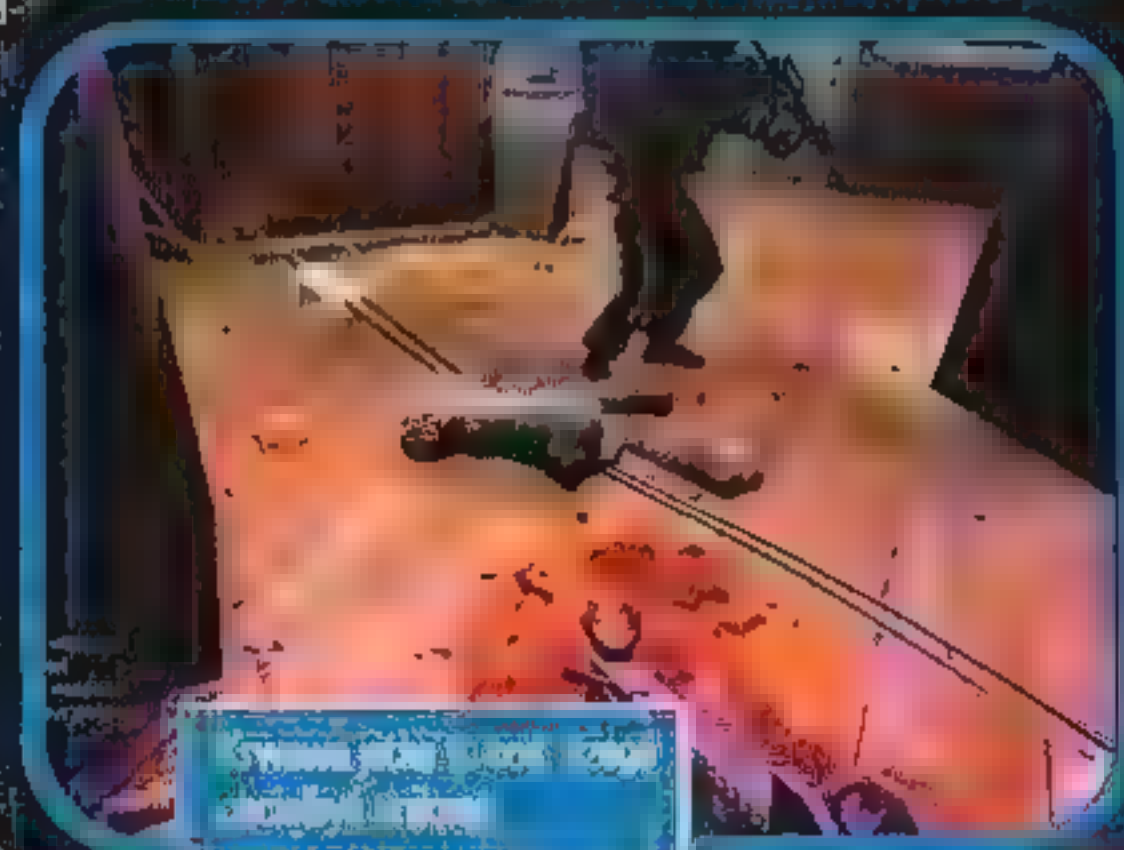
[illegible]

Ważne klimaty

W trybie kariery do rozegrania jest trzydzieści misji toczących się w fikcyjnych, amerykańskich miastach. Misje nie stanowią zwartej fabuły, to raczej przegląd zadań, jakie czekało przeciętnego policjanta w służbie S.W.A.T. Autory wyznacza imia i nazwiska bohaterów, z grzecznością dostarczając ich zdjęcia. W tym celu przebiega przez kilka przeczekań, które mają być okazjami do poznania postaci. W rzeczywistości są one po prostu kłopotliwym dodatkiem.

jąca o litość, złościć się z obrzytnym kryja-
cego się w górze... i masz pełen obraz
SWAT 4. Dla mnie bombal Podolnie sy-
tuacja była z misją zatytułowaną „Dzie-
ci Teronno's” rozgrywającą się
w dziwnym, opuszczonym domu prze-
obrażonym na siedzibę sekty. Scena
grobu w piwnicy i napisem nad
nią: „Żegnajcie!” oraz muchami
fruwającymi wokół grobów
przyprawiła mnie, przyznaję,
o ciarki na plecach.

Oczywiście zdarzają się mniej przerażające misje. W chińskiej restauracji, w centrum handlowym, hotelu, centrum jubilejskim, klubie nocnym itp. Wszystkie łączy jedno – niewyobrażalna dbałość o detale i doskonała grafika. Sprzączki, w kuchni, meble, obrazy, komputery, kuchenie w centrum handlowym.



główną i przybończą. Jeśli chodzi o broń główną, do wyboru są pistolety maszynowe, strzelba oraz karabinek paintballowy na gaz pieprzowy. Broń przybończą to krótkie pistolety oraz paralizator. Do dyspozycji masz także różne typy amunicji, w zależności od tego, czy spodziewasz się przeciwników wyposażonych w kamizelki kuloodporne, czy nie. Ponadto dostajesz także gadżety z kategorii „taktyczne”, o których mówi w oddzielnej ramce.

Teraz już pora ruszyć do akcji. W zapowiedzi sprzed dwóch miesięcy szeroko pisałem na temat intuicyjnego interfejsu. Teraz tylko mogę potwierdzić, że faktycznie polecenia wydaje się bardzo łatwo. Klikając prawym przyciskiem na wybranym elemencie otoczenia, otrzymujesz podręczną listę dostępnych opcji. Myszka wybiera działanie i za chwilę twój koleś (lub ty

sam) przystępują do akcji. Na przykład, gdy musisz wejść do zamkniętego pomieszczenia, opcji jest sporo – proste wejście i czyszczenie wnętrza, ułożenie sobie drogi granatami hukowymi lub gazem, ewentualnie podejrzenie światłowodem, co lub kto znajduje się po drugiej stronie drzwi. Czasem zamek trzeba wyłamać. Możesz go otworzyć wytrychem lub wysadzić przy pomocy C-4. Dowódcą odpowiadający jest także za dokonywanie aresztowań, wysyłanie na bieżąco raportów do kwatery głównej oraz zabezpieczenie dowodów zbrodni. Twój podkomendni sprawnie przyszczą pomieszczenia, choć czasem zbyt łatwo wchodzi wrogom wprost pod lufę. Jeśli natomiast to tobie przytrafi się kulka w główkę, niestety misja kończy się niepowodzeniem.

Hulaj dusza

Dochodzimy do bardzo ważnego elementu gry SWAT 4, czyli do edytora misji. Poza opcję kariery, szybkiej misji i gry sieciowej (szerzej o niej w zapowiedzi z numeru 02/05) znajdziesz w tej grze możliwość dostosowywania poziomu trudności misji do własnych potrzeb. Edytować można praktycznie wszystko. Zaczniemy od bandziorów: wybierasz ich liczebność, uzbrojenie, poziom morale – bardzo ważny, bowiem wpływa na ich zjadłość podczas walki – a nawet sam wygląd. Tak samo jest z zakładnikami (poza morale, bo wiadomo, że ci chętnie będą współpracować z policją). Dobierasz warunki powodzenia misji – czy liczy się zachowanie zakładników przy życiu, czy brak strat własnych. Jeśli tylko masz ochotę, możesz też ustalić limit czasowy albo określić

z której strony oddział musi wejść do budynku. Naprawdę, opcji jest całe krocie!

O grafice już mówiłem. Dźwięk nie odstaje od niej poziomem. Rozmowy przez radio z członkami oddziału, jęki ofiar, głośne okrzyki policjantów podczas aresztowań – wszystko to jest wsparte doskonałą muzyką, idealnie dopasowaną do klimatu misji. CD Projekt pracuje nad kinowym spolszczeniem. Premiera gry odbędzie się równocześnie z premierą światową. Co ja tu będę dłużej strzepił pióro – po prostu cud, miód orzeszki solone. Kupować w ciemno!

Taktyczne gadżety



Granat kulkowy – Najciekawszy z granatów – po wybuchu wylatują z niego gumowe kulki, które służą do obezwładnienia podejrzanych



Klin – Służy do blokowania drzwi. Dzięki niemu możesz być spokojny – bez twojej wiedzy bandyta nie opuści danego pomieszczenia



Światłowod – Służy do podglądania zamkniętych pomieszczeń

Taktyczny shooter

SWAT 4

5+

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.3 GHz, 128 MB RAM
1 GB wolnego miejsca na HDD

Vivendi / CD Projekt

<http://www.swat4.com/>

99,90

Mroczny klimat, doskonała grafika, muzyka niekwestionowana

Słabe SI kniegów z oddziału

grafika **5**

dźwięk **5**

trafność **5**

Dlaczego kwiecist jest tak dokoła? Do czego ty graj jak dokoła?

WSPANIAŁY POWRÓT DO ŚWIATA SZERERU!

Brawurowe nawiązanie do najpopularniejszej, nagrodzonej „Zajdlem” powieści Kresa – „Króla Bezmiarów”!

Dalsze losy okrutnej córki legendarnego pirata. Trwa wojna potęg rządzących światem. Równowaga opiekunczej siły zależy od życia lub śmierci księżniczki Ridarety, kobiety przywróconej do życia za sprawą potężnych mocy starożytnego artefaktu...

Premiera 11 marca!

Więcej na
www.kres.mag.com.pl



Po raz kolejny SONIC uderza na wymagający rynek PC

Dobrych platformówek nigdy za wiele, dlatego bardzo ucieszyłem się, iż legendarny Sonic ponownie zawita na pecetach. Ostatni kontakt z niebieskim językiem miałem blisko rok temu w grze SONIC ADVENTURES DX. Czas odświeżyć znajomość.

Fabula SONIC HEROES istnieje jedynie w szcztatkowej formie. Od samego początku wiadomo, że dr Eggman ponownie zagraża światu. Żadne szczegóły planu zniszczenia nie zostały ujawnione. W takich sytuacjach nie pozostaje nic innego, jak ruszyć w bój z nadzieją, że wszystko się w porę wyjaśni.

Zasadniczą rzeczą odróżniającą SH od poprzednich edycji tej gry jest kontrolowanie całej drużyny, składającej się z 3 zawodników, a nie pojedynczego bohatera. W dowolnej chwili możesz przełączać się między postaciami. Każda reprezentuje jedną z 3 różnych mocy: prędkość, siłę oraz lotanie. Przed rozpoczęciem właściwej zabawy powinieneś wybrać jedną z czterech dostępnych ekip: Sonic (wraz z Tails i Knuckiem), Dark (Shadow, Rouge, E-123), Rose (Amy, Cream, Big) oraz Chaotix.

Dodatkowe etapy i alternatywne zakończenie

Serie gier z Sonicem w roli głównej słynie z se-kretnych etapów oraz bonusów wszelkiej maści. Z SONIC HEROES nie jest inaczej. By uzyskać dostęp do dodatkowych planów, należy zdobyć specjalny klucz. Jeśli zdasz tego dokonać, po zakończeniu danego etapu rozpocznie się dodatkowe przygodzie. Jej przejście to jedyny sposób na pozyskanie „Smeragdów Chaosu”. 7 takich klejnotów jest niezbędnych do odblokowania alternatywnego zakończenia SE. Tylko w ten sposób możesz się dowiedzieć, kto naprawdę stoi za dr Eggmanem.

(Espio, Chermi, Vector). Każda prezentuje odmienne umiejętności i kombosy.

Rozgrywka składa się z 5 trybów: fabularnego, wyzwania, samouczka, supertrudnego oraz minigier. Pierwszy z nich składa się z 14 niezbyt długich etapów, dodatkowo został okraszony krótkimi animacjami.

Szkoda tylko, że przerworyniki są dość niskiej jakości i nie wyjaśniają zbyt wiele. Wyzwanie pozwala na ponowne rozegranie dowolnej piątki z trybu fabularnego. Służy udokonałaniu swoich umiejętności, wyników, czasów oraz zabranie pominiętych wcześniej przedmiotów. Samouczka chyba nie muszę wyjaśniać. Minigry to możliwość bezpośredniego skonfrontowania swoich umiejętności z innym człowiekiem na 7 sposobów. Początkowo jest dostępny tylko Action Race, czyli wyścig na dynamicznych fragmentach etapów. Później odblokowują się następne – jak bitwa, polegająca na zrzuceniu przeciwnika z platformy, wyścigi bobslejów czy chociażby zbieranie przedmiotów na czas. Tryb supertrudny włącza się dopiero po ukończeniu gry wszystkimi 4 drużynami oraz po spełnieniu dodatkowych wymagań. Jest on przeznaczony wyłącznie dla hardcore'owych miłośników gatunku.

Drużyna Sonic

Muszę przyznać, iż gra jest bardzo dynamiczna i wciągająca. Połączenie sił trójki bohaterów wprowadziło do zabawy szereg nowych umiejętności. Knuckles potrafi przemienić przeciwników w gigantyczne pięści, które dodają mu mocy. Tails może miotać kumpami we wrogów, co jest szczególnie przydatne przy strącaniu robotów z wysokości. Drużyna może złączyć się rękami i utworzyć z własnych ciał spadochron. Po napełnieniu energii może też wykonać jeden z potężnych ataków, eliminujących wszystkich wrogów z ekranu.

Rozczarowaniem jest fakt, iż SH można ukończyć zaledwie w kilka marnych godzin. Zapewne dzieje się tak z powodu nieliniowości etapów oraz szybkości, z jaką porusza się Sonic.

SH to wyjątkowo surowa konwersja z konsolowej edycji tej gry. Autorzy nawet nie pomyśleli o wymianie ikon reprezentujących różne przyrządy gamepadów na pecetowe odpowiedniki klawiszy. Co gorsza, samouczek oraz instrukcje pojawiające się podczas zabawy odnoszą się do klawiszy A, B, X, Y – halo, czy tu GameCube?! Jedynym ulepszeniem jest możliwość zmiany rozdzielczości na wyższą od 800 x 600, ale to dość niewielkie pocieszenie.

Mam wrażenie, że konwersja konsolowych gier na pecety słabo spełniają swoje zadanie. Twórcy konwersji zbyt mało uwagi poświęcają wymaganiom, standardom czy też przyzwyczajeniom pecetowej braci. Widzę tylko dwa słuszne rozwiązania tej kwestii – albo konwersje zaczęły być robione profesjonalnie, albo niech lepiej pozostaną przy swoich dedykowanych platformach.

Zręcznościowa / platformówka

Sonic Heroes

4

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM,
1.4 GB wolnego miejsca na HDD

99.90

Sonic Team / CO Projekt

<http://www.tougegame.com/>

Kontrolowanie drużyny
niektóre etapy bonusy
sekret

Niedoługostrona
obsługa za edwie kilka
godzin zabawy

grafika 4

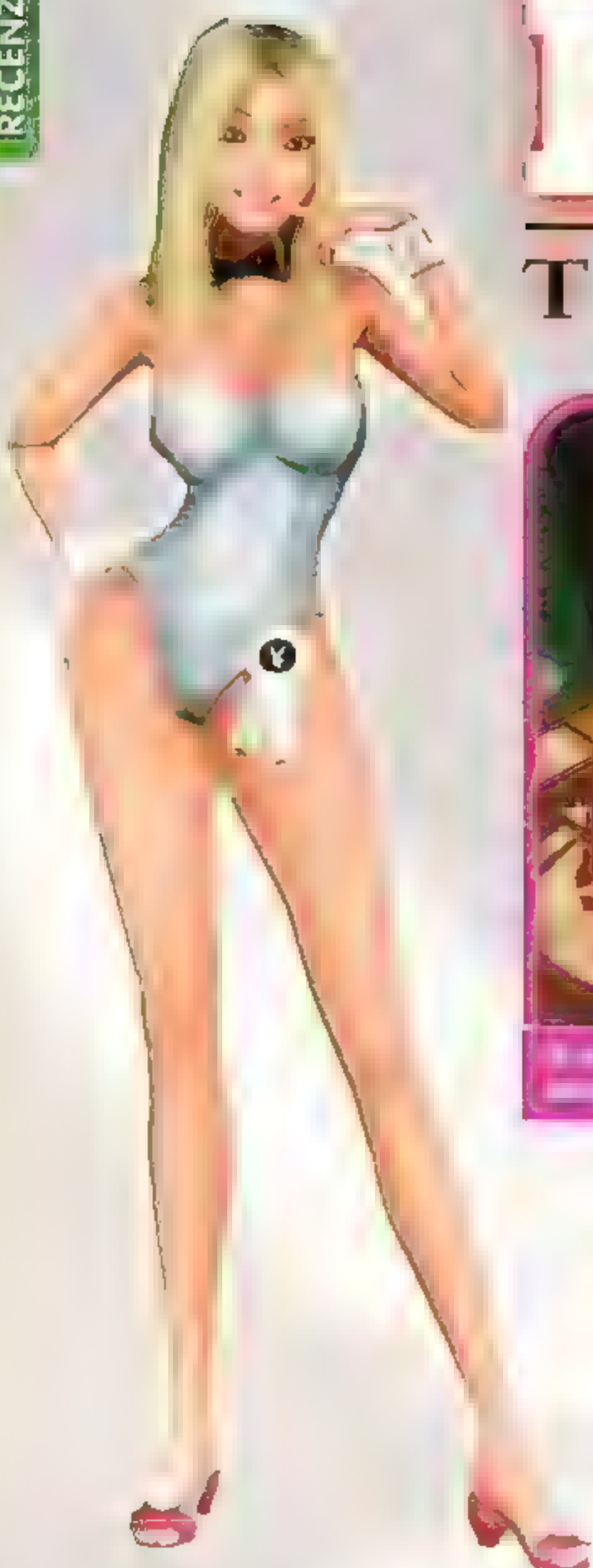
dźwięk 3

fajda 4

Surowa konwersja jednej z najlepszych platformówek w grzech. Prowadziwa gra dla wszystkich miłośników gatunku.

PLAYBOY

THE MANSION



Balowanie,
seks i wielki
biznes; czyli bądź
jak Hugh Hefner!

działaliby na zmysły widok niemal nagi piękności wyglądających jak żywe kobiety, a nie jak „simki”. Twórcy wprawdzie chwala się, że zwiędli wille Hefnera i odwzorowali częściowo wnętrza, a e ja nie czulem szczególnego powiewu realizmu.

PLAYBOY: THE MANSION to uczestniczenie w jednej wielkiej balandze. Zaczynasz karierę jako młody Hefner – człowiek pragnący zrobić wielką karierę i „zaliczyć” jak największą liczbę pięknych dziewcząt. Ale przyjęcia w twoje posiadłości nie toczą się tylko po to, by zapewnić rozrywkę ich uczestnikom. Tu załatwia się interesy mające żywotne znaczenie dla popularności wydawanego miesięcznika. Na przyjęcia zapraszasz gwiazdy ze świata sztuki, sportu czy polityki (każdy z takich gości ma określony ranking ukazujący

jego atrakcyjność dla czytelników). Imprezy są pretekstem do późniejszego przeprowadzenia z nimi wywiadów lub przygotowania sesji fotograficznych. Oczywiście, aby wykonać taką robotę fachowo, musisz zatrudniać wybitnych specjalistów: fotografów oraz dziennikarzy. I, oczywiście, dobrze ich płacić. W końcu

twoim zadaniem jest nie tylko dobrze się bawić, obserwować piękne dziewczęta (i spędzać z nimi noce),

ale przede wszystkim zbudować medialne imperium o wyszukanych i ogromnej popularności.

W grze pomagają ci opinie pozwalające analizować rynek czytelników, czyli po prostu

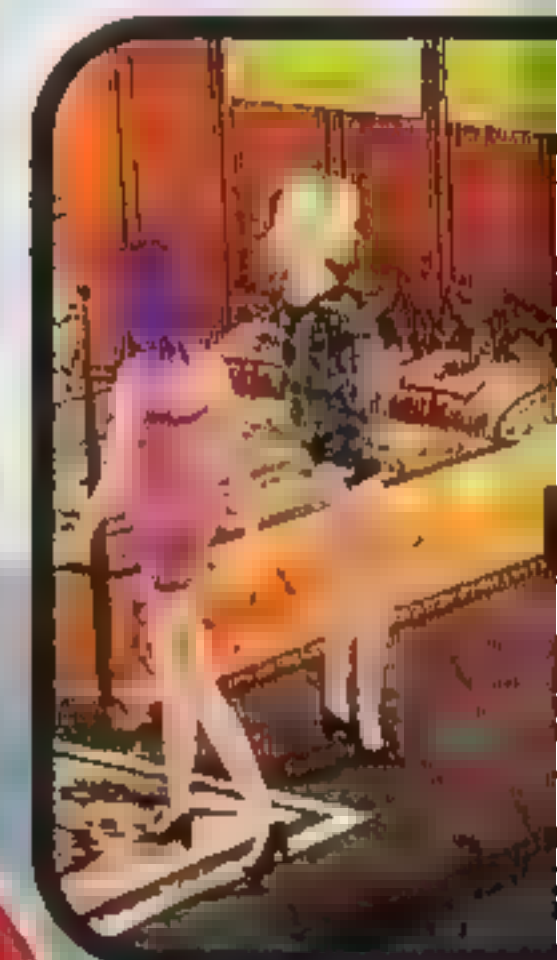
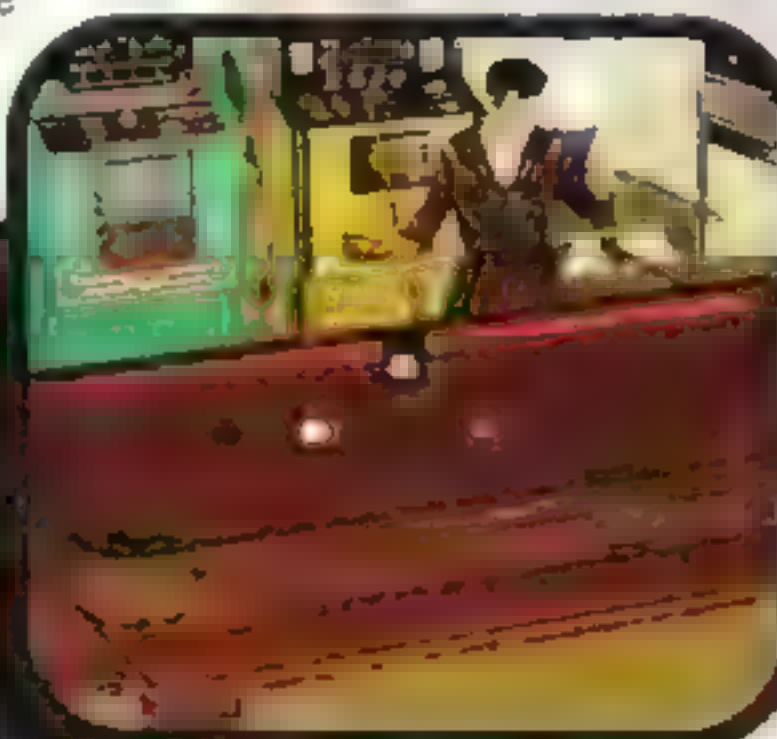
wskazówki mówiące o tym, czego się oni spodziewają. Czy wolą bystro koncentrować się na sporcie? A może modę lub nowych technologach? Nie zawsze jednak i nie wszyscy potencjalni goście skorzystają z twoich zaproszeń (zależy to od wskaźnika ich sympatii do ciebie). Kiedy jednak już się pojawili w rezydencji, musisz zadbać o to, by atrakcyjnie spędzić czas. Na przykład by na imprezie było wystarczająco dużo urodziwych „króliczków”, które zaopiekują się nimi i wprowadzą w dobry nastrój. Goście powinni również bawić

Posadłość Hugh Hefnera (tytułowa PLAYBOY: THE MANSION) to miejsce, gdzie wielu słynnych mężczyzn oddawało się wszelakiego rodzaju uciechom w towarzystwie „króliczków” oraz zwozonych z całego świata modelek pozujących do różnorodnych edycji pisma (ich obowiązki w domu Hefnera nie ograniczały się tylko do pozowania). Zamierzaniem gry było oddać ten klimat rozluźnianej, selektywnej, ale nie jestem pewien, czy praca twórców programu się udała. Bo, wiem, gdyby PLAYBOY: THE MANSION miała w pełni oddać atmosferę panującą w imperium Hefnera, to zmieniałaby się momentami w grę pornograficzną, a nie erotyzującą symulację ekonomiczną. Poza tym zastanawiam się nad celowością zastosowania komiksowej grafiki przypominającej tę, którą znamy z THE SIMS. Czy w tym wypadku fotorealistyczne przedstawienie modeli (zarówno scenografii jak i postaci) nie byłoby znacznie bardziej na miejscu? No i na pewno znacznie bardziej od-

Hugh Hefner

Hugh Hefner to postać niezwykle barwna i kontrowersyjna. Twórca miesięcznika „Playboy” (a potem całego niedolnego imperium i stylu życia) zrewolucjonizował światowe myślenie w erotyce. Na łamach jego magazynu rozbrajały się najpiękniejsze i najbardziej znane kobiety naszego globu. Ale „Playboy” nie jest tylko magazynem erotycznym. To również ciekawe pismo społeczno-polityczne pełne wywiadów ze sławnymi aktorami, artystami, sportowcami, dokonujące analiz obyczajowych i politycznych oraz zawierające żdźdźliwych, bystrych komentatorów. I ten aspekt został w grze również mocno zaakcentowany.

W czasie rozgrywki będziesz musiał sprostać wyzwaniom stawianym w karierałach męskich, aby zaliczyć karierę fabularną (nie przydadzą ci się konkurencja czy założenie Fundacji „Playboya”!). W nieświeżości (i erotyzmie) można jednak bawić się w trybie stwartym.

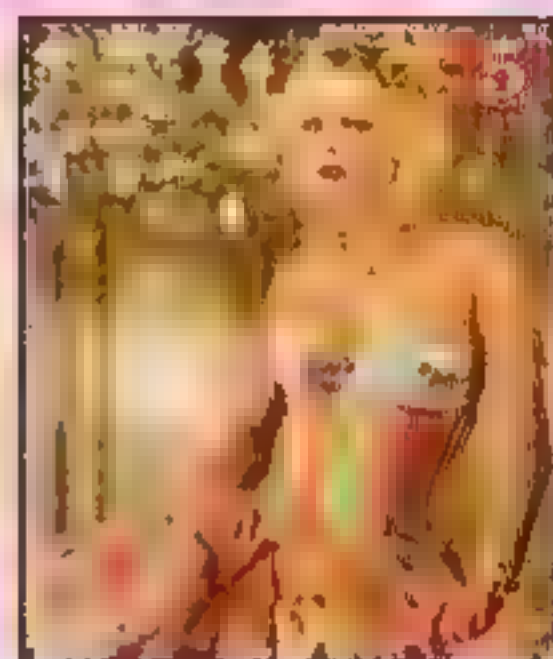
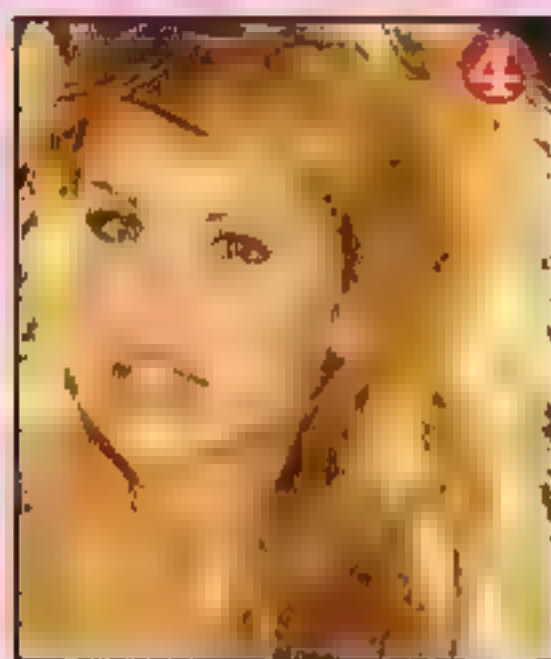
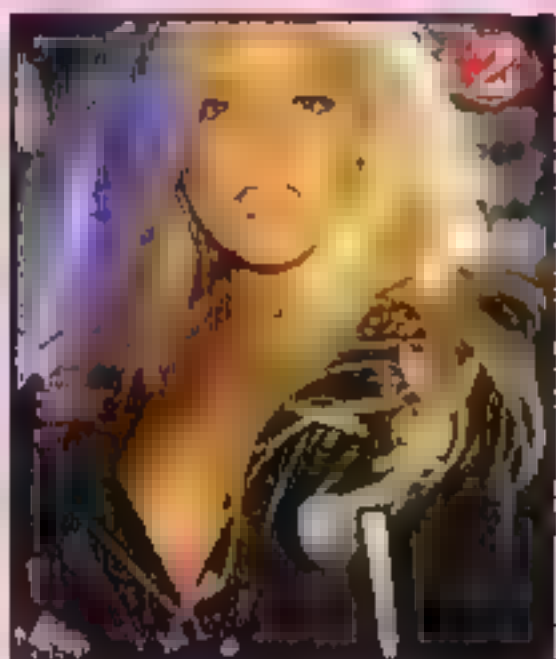
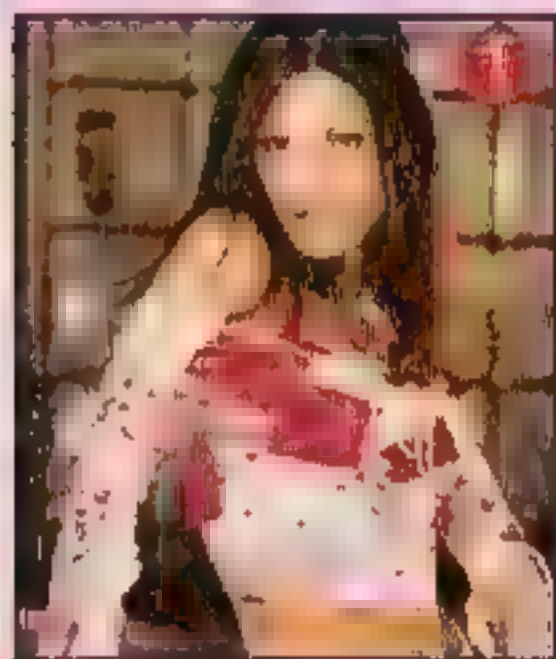


UWAGA

Ten program w żadnym wypadku nie powinien być kupowany przez dzieci. To gra przeznaczona wyłącznie dla dorosłych i zawiera sporo gwałtowności.

Jak widać na przykładzie ubranych wszystkich chętnie twoim koniku...

Zuzia, Józia i Helga



się w scenograficznie zróżnicowanych wnętrzach, a im lepiej urządzisz swą posiadłość, tym większą będziesz się cieszyć popularnością.

W PLAYBOY: THE MANSION znajdziesz elementy techniczne sporą dawkę erotyzmu, ale nie ma tu pornografii i „genitalnego” przedstawiania seksu. Zresztą nie ma się co dziwić, gdyż w takim wypadku dystrybucja tego programu zostałaby zapewne w wielu krajach drastycznie ograniczona. Owszem, są sceny łóżkowe (a nawet „licznik przyjemności” sprawianej partnerce), ale jeśli wyobrażasz sobie, że zobaczysz nagie, spocone ciała przewalające się po pościeli i zaobserwujesz akt seksualny ze wszystkimi detalami, to się za-wiedziesz!

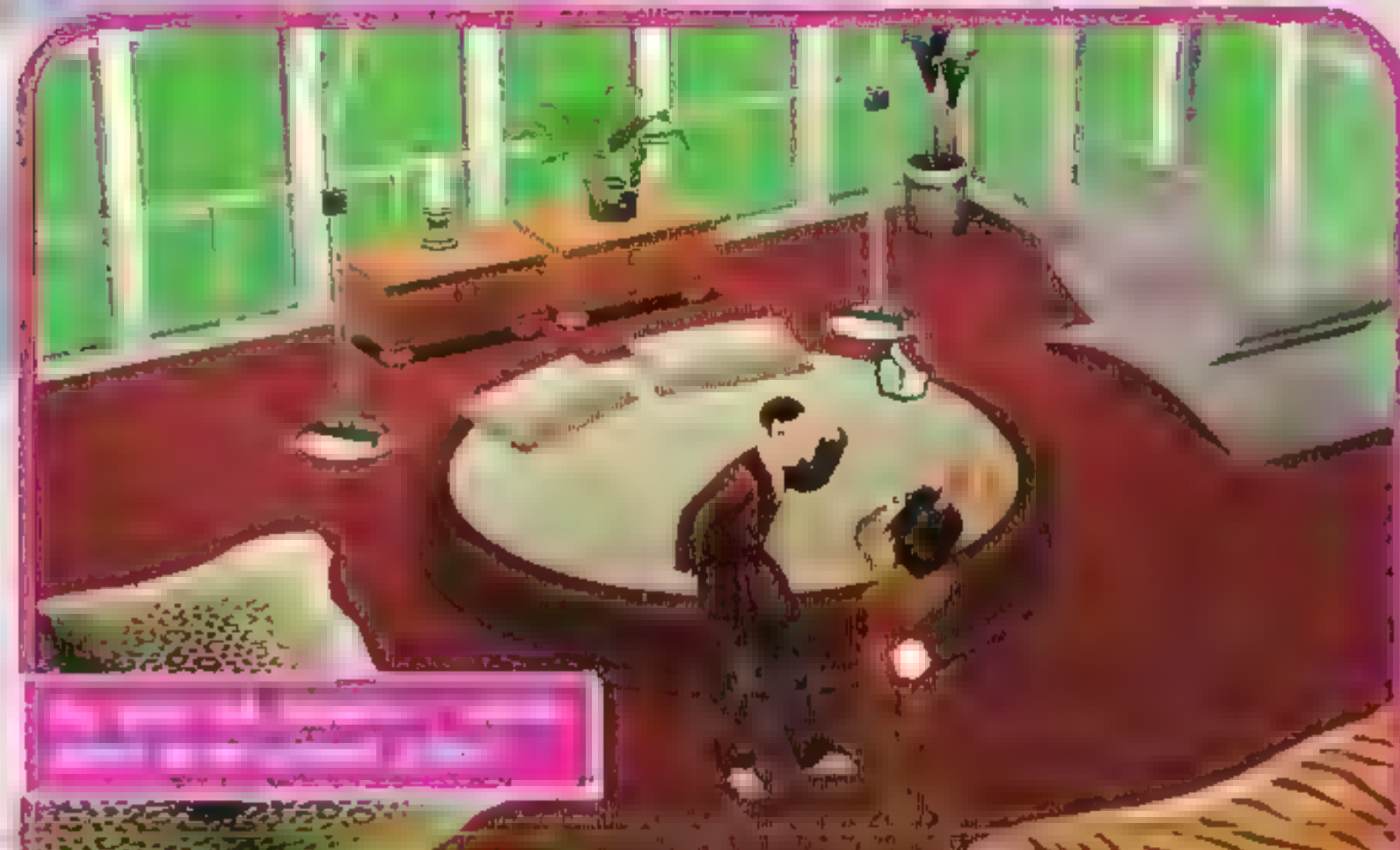
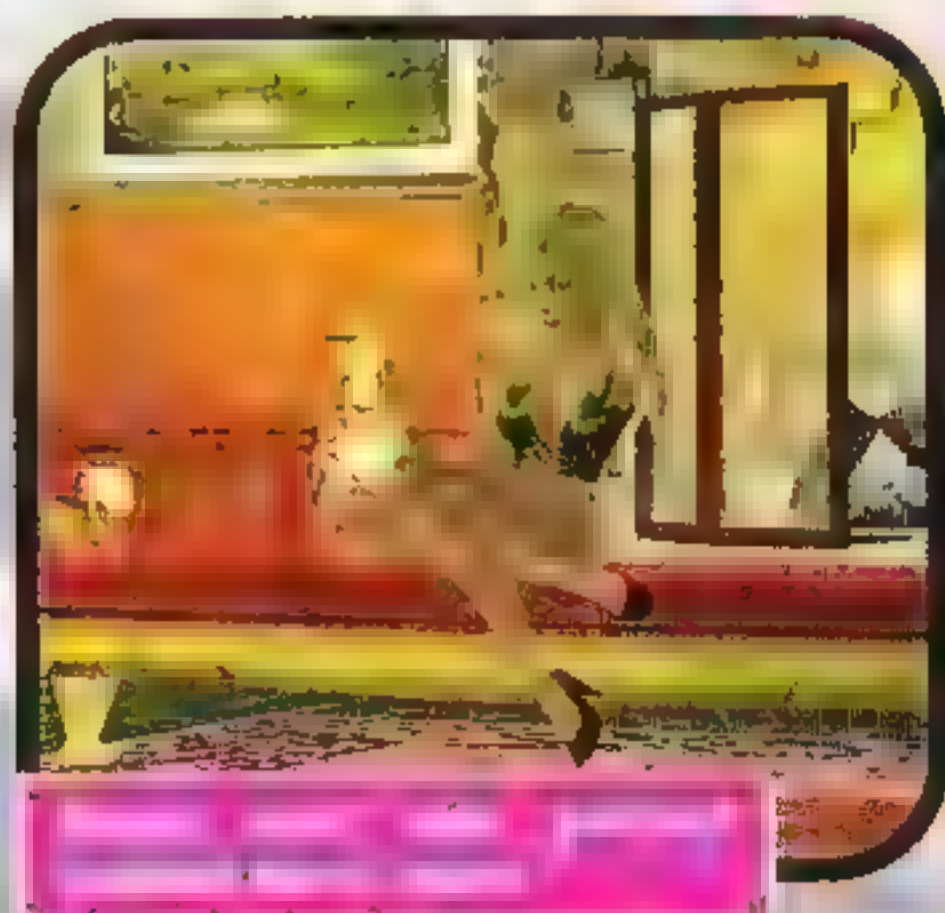
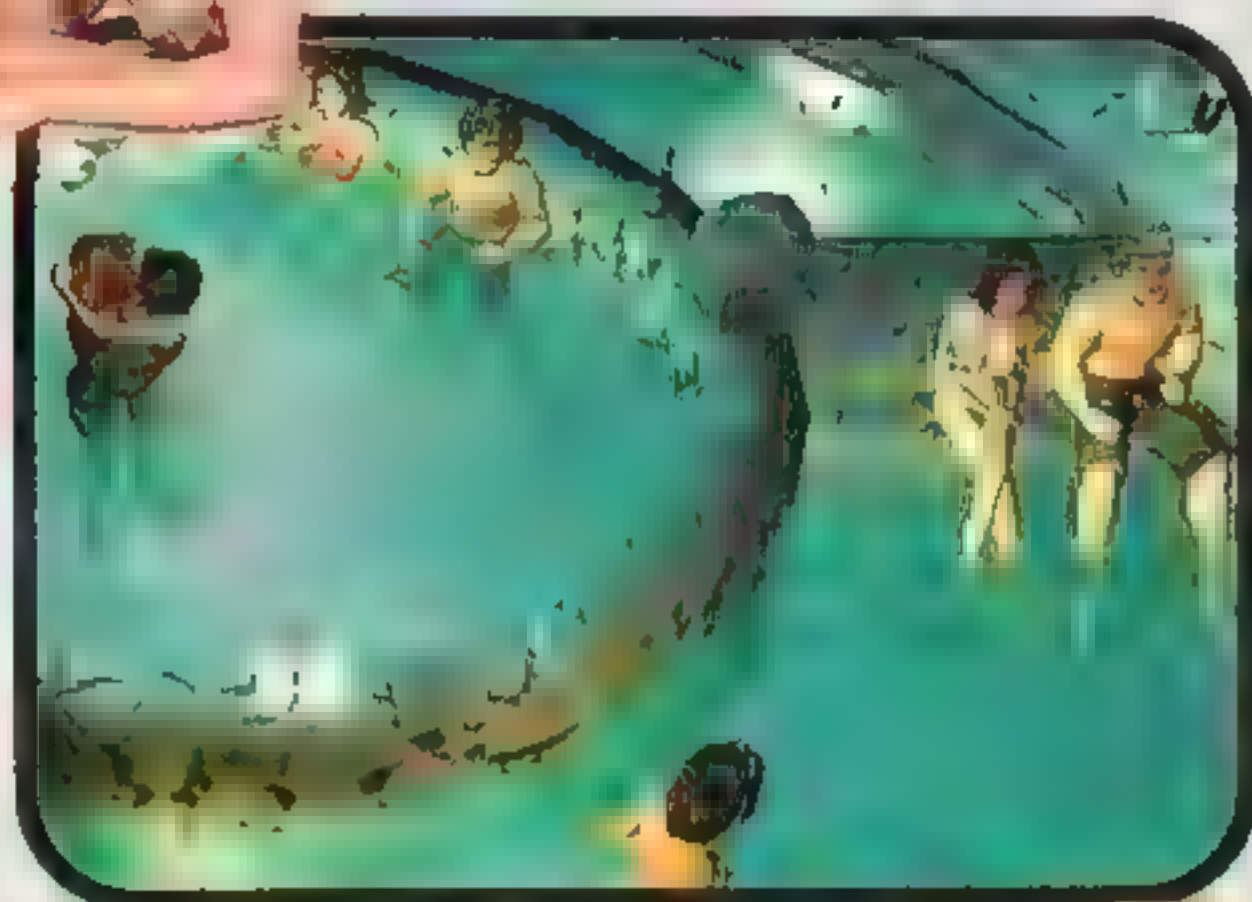


Ne za bardzo wiem, dla kogo ma być przeznaczona ta gra? Młotnicy skomplikowanych symulacji nie znajdą tu dla siebie wiele zabawy z uwagi na pewne ubóstwo opcji, z kolei napaeni, buzujący hormonami, nastolatki mają naprawdę wiele innych atrakcji, dostępnych zarówno na internecie, jak i w byle kiosku. O PLAYBOY: THE MANSION mówi się tylko z uwagi na fakt, w jak sławną postać się wcielasz oraz z powodów popularności samego pisma. Natomiast jako gra PLAYBOY: THE MANSION broni się niestety, w jedynie ograniczonym stopniu.

Bardzo interesującą opcją jest nagroda przyznawana za dobrze wykonane zadania. Otrzymujesz bowiem dostęp do materiałów archiwalnych „Playboya”. I to nie tylko artykułów czy biografii Hefnera, ale przede wszystkim rozbiieranych zdjęć pięknych

dziewcząt, pochodzących zarówno z lat sześćdziesiątych, jak i czasów nam współczesnych.

Niestety w grze jest sporo błędów technicznych, takich jak przenikanie się tekstur, zła symulacja poruszania się bohaterów (postacie przechodzą przez siebie jak duchy lub kłują się pomiędzy elementami scenografii. Czasami nawet ich stopy unoszą się ponad podłogą). Natomiast z całą pewnością wypada pochwalić zróżnicowaną muzykę (od jazzu, poprzez rocka, aż po hip hop), a także niezłe podłożone głosy. Gra w Pośca zostanie w pełni zlokalizowana. W chwili oddawania numeru do drukarni nie wiemy jeszcze, kto zostanie zaangażowany do podkładania głosów. Z tego co mówią przedstawiciele dystrybutora, szykuje się nam słuchanie naprawdę gorących łasek, znanych nie tylko z telewizji, ale również z magazynów dla panów!



Symulacja ekonomiczna

Playboy: The Mansion

PC PS2 GC Xbox GBA

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM
1.5 GB wolnego miejsca na HDD

Ubisoft / Cenega

www.playhef.com

79.00

Ciekawe opcje biznesowe

Gra staje się w pewnym momencie nudna. Chatowa grafika

grafika 3

Który facet nie chciałby zostać młodym Hugh Hefnerem? Jeśli chcesz być otoczony przez piękne kobiety oraz stworzyć finansowe imperium, wybierz PLAYBOY: THE MANSION

dźwięk 4

trajda 4

04/2005

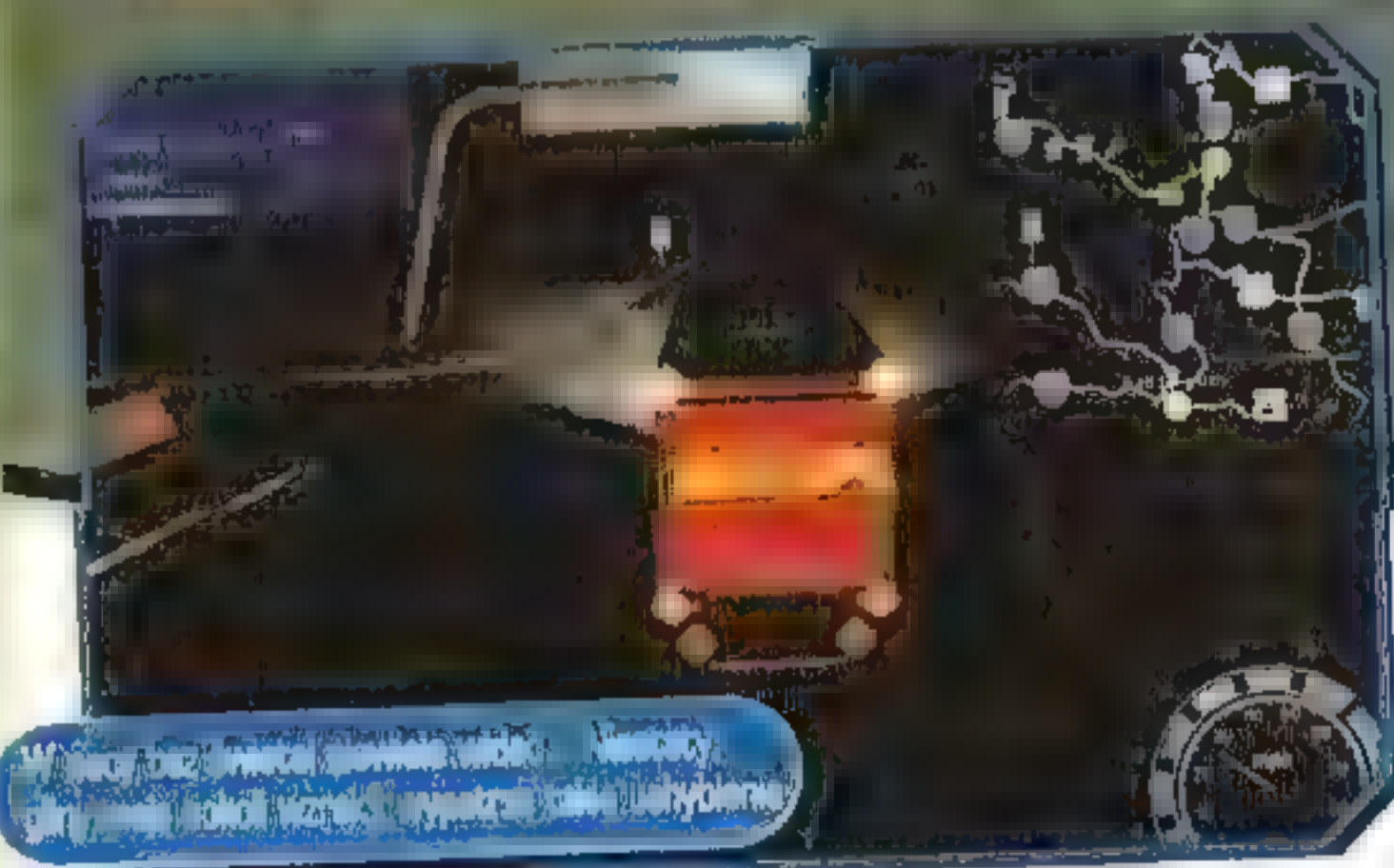
tekst: Jacek „Randall” Piekara

18

WHEELS of STEEL

PEDAL TO THE METAL

Kierowcy ciężarówek są grubi jak dzikie świnię... Gracze też tacy będą. Nie oderwiesz się od komputera!



kaktusami Chinua do jednostek wojskowej na poddał Vancouver. Przejazd przez granicę robi wrażenie –

Trzecia odsłona serii zapoczątkowanej przez HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL. Gracz wciela się w kierowcę ciężarówki – potężnej, choć niewielkiej, gabarytowo ciężarówki, służącej do przewożenia ogromnych cystern, przyczep z bałami drewna, kontenerów z różnymi towarami czy pojemników z odpadami radioaktywnymi. Początkowo jeździsz tam, gdzie szef ci każe, na najnudniejszych i najgorzej płatnych trasach. Z czasem zdobywasz niezłą sławę, zakładasz własną firmę i sam jesteś sobie panem. Zatrudniasz innych kierowców, dajesz im stałe zlecenia, ale przez cały czas jeździsz z miasta A do miasta B, ciągnąc za sobą osiemnastki rozpędzonych kół.

Od czasów pierwszej części (jedynej, jaka ukazała się w Polsce) zmieniło się naprawdę wiele. Przede wszystkim, zrezygnowano z podziału mapy na trzy części. Teraz gracz ma do dyspozycji całe Stany Zjednoczone plus tereny przygraniczne Kanady i Meksyku. Może więc wybrać się w podróż z San Francisco do Waszyngtonu albo przewieźć dżipy z porośniętego

są tam specyficzne rogatki, jak chociażby w Zgorzelecu, trzeba zwolnić, zatrzymać się. Pelen ciężar. Szkoda jednak, że łączna liczba miast spada w porównaniu z 18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA, zaś odległości pomiędzy nimi są dużo mniejsze niż w HT:18WOS. W efekcie teren zabawy de facto skurczył się.

Zaletą programu jest dużo większa niż dotychczas różnorodność otoczenia. W czasie jazdy gracz podziwiał góry i równiny, miasta z punktami charakterystycznymi oraz niewielkie wioski, a także niesamowicie rozbudowane skrzyżowania z estakadami, wiaduktami i tunelami. Zdarzyło mi się też widzieć samolot pasażerski plonący na poboczu, przelatujące UFO, a także wypadek kolejowy. Tego typu smaczki i atrakcyjną grę zabawę i sprawiają, że człowiek jeździ tą ciężarówką z uśmiechem na ustach. Długo, całymi tygodniami – 18WOS:P2TM nie jest grą na 10 godzin.

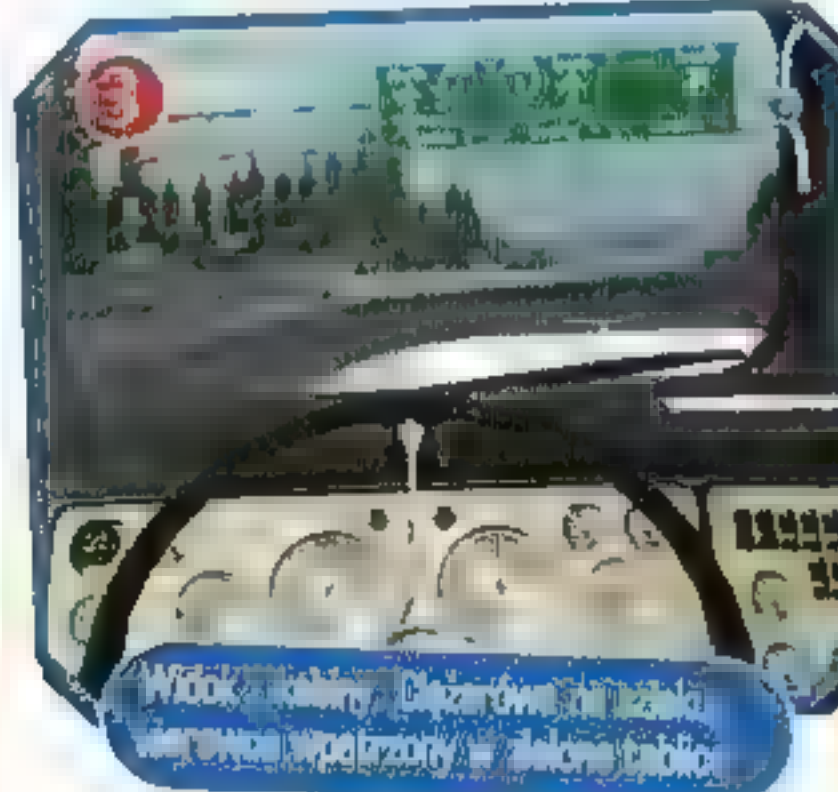
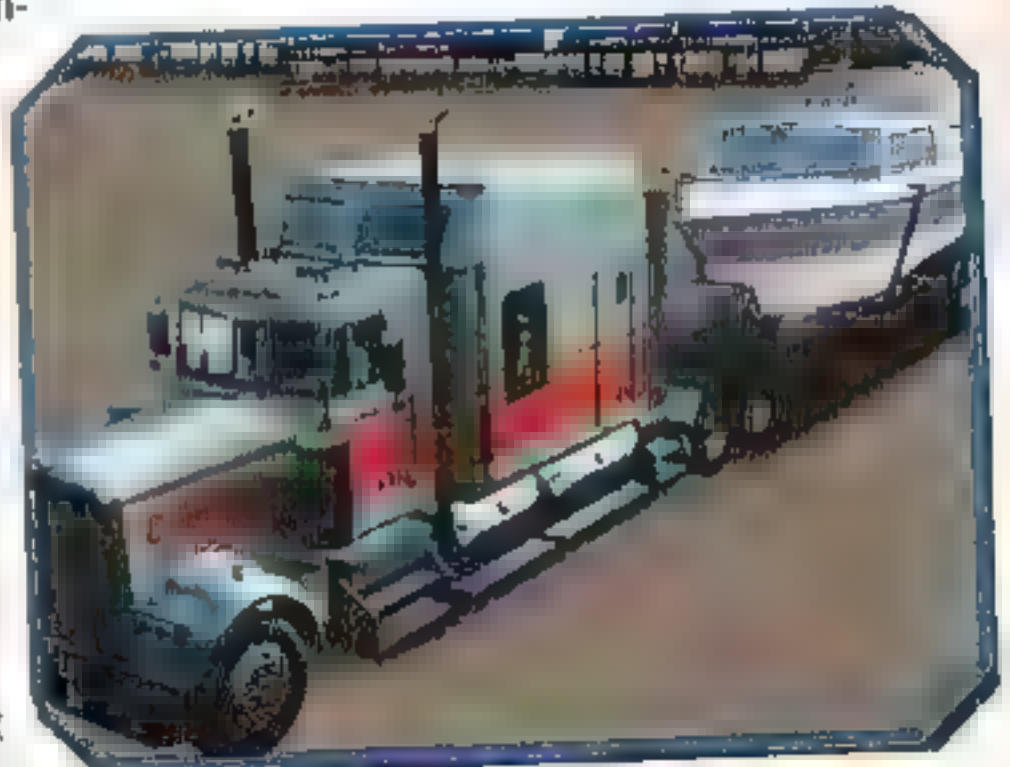
Autorzy poprawili interfejs programu, wprowadzając wygodniejsze mapy zaopatrzone

w technologię GPS oraz skuteczne autoradary. Przemodelowali również zawartość składowki, w której znajdują się wszystkie dane firmy. Na ekranie widać też wielką strzałkę wskazującą najwygodniejszą (nie zawsze najkrótszą) drogę do docelowego magazynu. Wywołano denerwujące przemęczenia, zmuszające kierowcę do okresowej drzemki. W HT:18WOS małe kłopoty było z reguły główną przyczyną opóźnień.

Reszta atrakcji to drobne smaczki: światła drogowe i przeciwniebie, poprawiona sztuczna inteligencja policji, ponad 40 rodzajów przyczep i towarów (plus drugie tyle do ściągnięcia z Sieci), wiele różnych ciężarówek, wypadki i korki, padający deszcz i śnieg, roboty drogowe. Szkoda tylko, że wóz naco zbyt ostro reaguje na wskazane krawisze – przydatoby się bardziej miękkie sterowanie.

Wysłużony silnik Prism3D pozwala obserwować samochód z ośmiu różnych kamer (z czego trzy są bez przerwy w użyciu, gracz co chwilę przełącza się pomiędzy nimi) i działa dość sprawnie. Nie zaczyna się, zapewne przyzwyczajenie do rozdzielczości, pozwala ograniczyć liczbę detali. Na forum fanów programu widziałem jednak posty ludzi, utyskujących na dziwaczne skoki i znie-

kształcenia tekstur – sam takowych nie zauważyłem. Nie zauważyłem też upływających godzin i kiedy odwróciłem się po pierwszej sesji z grą, była głęboka noc. Trudno o lepszą rekomendację, zwłaszcza że ja – jak na zdrowego na umyśle człowieka przystało – w nocy lubię spać!



Symulator osiemnastokółowca

18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

4+

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz, 256 MB RAM,
250 MB wolnego miejsca na HDD

SCS Software / ValuSoft
www.scssoft.com/pltm.php **19.90\$**

Więcej informacji na temat gry na stronie: www.scssoft.com/pltm.php

grafika 4 **dźwięk 4** **trajda 5**

Brykasz ciężarówką po USA i okolicach, przewożąc masę towarów. Niby głupota, a wciąż jak chemik gruszkę

Wnętrza zawałone są sprzętem - przeciętny człowiek nie ma tyle stufu w całym domu!

Plenero robią wrażenie. Wnętrza po pewnym czasie stają się monotonne

BLACK MIRROR

przeszłość jest lustrzanym odbiciem twojej duszy

się, że zarówno posiadłość, jak i ród Samuela kryją wiele mrocznych tajemnic.

Grać pozwoli jej odkrywać, znajdując i wykorzystując przedmioty, rozmawiając z niepotkanymi postaciami bądź rozwiązując proste zagadki logiczne, słowne, układanki i puzzle. Program sam prowadzi cię za rękę, podpowiadając, co należy zrobić w danym momencie, jaki przedmiot da się wykorzystać, a jaki jest nic nie znaczącym, ozdobnikiem (tudzież obiektem zawierającym podpowiedź). W kilku momentach bohater może zginąć — dlatego warto, mo-

liwie często zapisywać stan gry. W BLACK MIRROR nie brakuje nawiązań do serii GABRIEL KNIGHT, których wyłapywanie samo w sobie jest nieźle zabawą.

Szata graficzna wygląda przyzwyczajcie, choć dzieła nie są zbyt imponującej rozdzielczości 800x600 pikseli. Podobają mogą się zwłaszcza dwuwymiarowe tła, po których nieco zbyt wolno spacerują słabo animowane postacie. Powyginane drzewa w ogrodzie, ciągle padający deszcz oraz olbrzymia liczba gotyckich gmachów, zdobionych gzymsów, piwnic oświetlanych słabą lampą czy niskim światłem księżycy umiejętnie budują atmosferę zagrożenia. W wielu lokacjach pojawiają się też elementy animowane, takie jak spadające liście czy szybujące po niebie kruki. Boli jedynie fakt, że – podobnie jak w SYBERII – postacie przygotowują się do rozmowy, np. odstawiając kubek

obracając się twarzą do bohatera. Czasami trwa to całe tysiąclecia i sprawia, że pracz się nacięrolwi.

Szkoda też, że bohater tej czołkiej gry musi nieść niepokojącą fryzurę „na czeskiego piłkarza”, to znaczy krótko z przodu, długo z tyłu i wasy na przedzie. Gość w efekcie nie budzi sympatii, również dlatego, że aktor używający mu głosu dopiero uczy się języka angielskiego. Mówi powoli, szalenie wyraźnie, stara się dokładnie akcentować odpowiednie sylaby. Tylko w kilku dialogach pokazuje, że umie włożyć emocje w to, co robi. Kilka innych osób również powinno sprawdzić w scenariuszu, kogo gramy. Mam wrażenie, że reżyser dźwięku takich porad im nie udzielił, bo spał gdzieś w kącie, odurzony gęstą atmosferą produkcji. To dziwne, bo muzykę i rozmaite odgłosy dobrze naprawde świetnie

Dystrybutor zdecydował się na spolszczenie kinowe, a zatem przełożył jedynie napisy

Ten program jest jak
MediaMarkt – nie
dla idiotów. Marnej
gry aktorów jednak
powinni zabronić

Zmirrowuj wujka!

pojawiające się na ekranie. Dość udanie od-
tworzył nastrój gry, choć nie uniknął
błędów. Beta-testerom umknęły
drobne literówki i niezręczno-
ści, uciekające wersy
wstawki po angielsku czy
nawet powtórzenia niektó-
rych kwestii. Na szczęście
nie przeszkadza to w zaba-
wie. Tym lepszej, za całosc
kosztuje niecałe 20 złotych
— o więc znacznie mniej niż
dziesięciominutowy typ
DOOM 3 czy RYBK I FERAJNY.
Dorośli miłośnicy przygodek nie po-
winni się zbyt długo wahać.

Młośnicy przygódówek znów dostali tanie i sypane danie. **Ukończenie BLACK MIRROR** bez zerkania do poradnika zajmuje grubo ponad 20 godzin. Program ma też inne zalety, wśród których na pierwszy plan wybijają się ciekawy scenariusz i celkiem przyzwoita grafika. Niestety, całość jest równie nierówna co równia pochyła – fajne pomysły mieszają się tu z amatorem partactwem.

Główny bohater, Samuel, przeżył w młodości tragedię. Wkrótce potem opuścił rodzową posiadłość Black Mirror i zaszył się w wielkim mieście, starając się zapomnieć o przeszłości. Jednak po dwunastu latach przeszłość sama przypomniała mu o sobie. W tajemniczym wypadku zginął dziadek Samuela. Chłopak stawiał się na pogrzebie i widząc kiepski stan psychiczny swoich bliskich, postanowił zostać i pomóc im powrócić do normalności. Niejako przy okazji rozpoczął śledztwo w sprawie śmierci dziadka. Szybko okazało

Przygodówka

Black Mirror

 Wersia PL

☐ **Multiplayer**

Wymagania sprzętowe:

Procesor 400 MHz 64 MB RAM,
1 8 GB wolnego miejsca na HDD

future Games / OniMedia

www.futuregames.co.uk/simr11.asp eng.htm

Cheray e' agad- a'ng

אָנגעקױפֿט און אָנגעקױפֿט
אָנגעקױפֿט און אָנגעקױפֿט

grafika 4

dźwięk 3

trajda 4

Łatwiej przetrwać przetrwać...
ka... tka, przetrwać: Nie do
łatwiej przetrwać przetrwać, be
sz tu i trupy, i odcięte głowy

Wielki szarytych wycieczek głównego bohatera z USA

SeaWorld

ADVENTURE PARKS

TYCOON 2



Niestety, kamery nie da się przysunąć nawet o centymetr

Wycieczka do parku wodnego z egzotycznymi zwierzętami to dla wielu z nas przyjemność, o której możemy tylko pomarzyć. W takich chwilach z pomocą przychodzi SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2, czyli symulator parku wodnego. Co prawda, gra nie pozwala uczestniczyć w zabawie z poziomu turysty, a.e nawet zarządca może czasami odsapnąć i przyrzec się z bliska swojemu dziełu.

Zasadnicze zmiany wprowadzone w SAPT2 dotyczą grafiki. Archaiczna, dwuwymiarowa oprawa odeszła do lamusa. Jej miejsce zajęło pełne 3D. Takie zmiany nie należą do łatwych, na dodatek trudno przewidzieć końcowy efekt. SAPT2 ten proces udał się połowicznie. W grze rosną „płaskie” drzewa, a rozdzielczość tekstur pozostawia wiele do życzenia. Z pozytywów – warto wspomnieć, iż uzyskaliśmy pełną kontrolę nad kamerą. Szkoda tylko, iż przybliżanie zostało mocno ograniczone – bardzo trudno przyjrzeć się zwierzętom. Skupmy się jednak na esencji zabawy.

Rozgrywka w SAPT2 polega na kierowaniu i rozbudowie wodnego parku rozrywki. Od ciebie zależy,

które atrakcje zostaną wybudowane, jakie będzie ich rozmieszczenie, ceny biletów, liczba pracowników, zwierząt, usytuowanie alejek, roślinność w parku, programy pokazów i wiele innych rzeczy. Rozgrywka dzieli się na dwie kategorie: scenariusze oraz wolną grę. Te pierwsze są jednocześnie samouczkiem, chociaż nie poprowadzą cię za rękę – nakreślą jedynie ogólne zasady rządzące światem wodnej rozrywki.

Budowle w SAPT2 dzielą się na cztery kategorie: pokazy zwierząt, przejazdki i rozrywka, jedzenie i picie, toalety i administracja. Łącznie jest ich ponad 50, nie licząc elementów ozdobnych oraz roślinności. Występy zwierząt wodnych to podstawa funkcjonowania każdego parku. Bez nich nie mógłbyś nazwać swojego parku wodnym – no czym nie

roźniłbyś się od zwykłego wesołego miasteczka. Każdy gatunek zwierząt wymaga oddzielnego lokum: terrarium, delfinarium, basenu czy oczka wodnego. Do wyboru masz: delfiny, fokę, żółwie, flamingi, rekny i kilka innych. Oczywiście, zwierzęta nie poją wia się same – należy je zaadoptować, płacąc przy tym grubą forszę. Aby utrzymać zwierzęta w dobrej kondycji i zdrowiu, powinienś także wynająć specjalnych opiekunów.

Poza podziwianiem pięknej fauny i flory zwiedzający lubią zaszaleć na rollercoasterach, karuzelach oraz innych generatorach mdłości. Kiedy turyści wybawią się za wszystkie czasy, najczęściej dopada ich głód i pragnienie. Dlatego warto wybudować kilka restauracji, kawiarenek czy budek z hotdogami i watą cukrową. Na czy także pomyśleć o toaletach, punkcie informacyjnym, bankomatach, sklepach z pamiątkami oraz pomieszczeniach dla obsługi parku. Oczywiście nie wystarczy po-

stawić wszystkiego obok siebie. Trzeba przemyśleć projekt i z głową rozlokować budynek. Na przykład toalety nie powinny stać zbyt blisko restauracji, gdyż smród może odstraszyc nawet najbardziej szorstkich zwiedzających, a punkt informacyjny powinien być blisko wejścia do parku.

Nawet na festiwal zarządca z pewnym męstwem zacznie gubić się w labiryncie budynków, zwierząt, pracowników i projektowania. Wtedy z pomocą przychodzi wskaźnik zadowolonia klientów z poszczególnych elementów parku, piękna, poziomu cen, zatłoczenia, czystości, różnorodności opiekunów nad zwierzętami, ochrony przyrody oraz badań. Dowiesz się dzięki temu, na których aspektach swojego przedsięwzięcia powinienś się skoncentrować. Średnia z tych wskaźników przekłada się na

Delfiny a człowiek

http://pl.wikipedia.org/wiki/Delfiny_oceaniczne

tym więcej ludzi przyjdzie wydać u ciebie pieniądze – a przecież o to chodzi.

Aby przedłużyć żywotności gry, autorzy wprowadzili do zabawy możliwość prowadzenia badań nad udogodnieniami oraz nowymi elementami parku. Opcja ta szczególnie przydaje się podczas wolnej gry, kiedy to już zbudujesz przetrwanie funkcjonujące przedsiębiorstwo. SAPT2 zachęca do zbudowania parku na podstawie jednego z istniejących w rzeczywistości. Niestety w Polsce trudno znaleźć takie miejsce – pozostaje polegać na własnej wyobraźni.

Dla weteranów strategii ekonomicznych SAPT2 może okazać się odrobinę za prosty.

LEWY TABOREC
ZDRÓDŁO SIĘ GRAŁO
W WIEJSKIM W 3D!

Zdostanie pieniędzy i zaspokajanie potrzeb klientów przechodzi wyjątkowo łatwo. Jedynym prawdziwym utrudnieniem są ograniczenia czasowe wprowadzone do wielu scenariuszy.

Na koniec chciałem zaznaczyć, iż SAPT2 nie wnosi wiele nowego do gatunku. Jeśli dawno nie bawieś się w tego typu gry, to z pewnością miło spędzisz przy niej kilkanaście godzin. W przeciwnym razie możesz spokojnie zacząć na coś bardziej oryginalnego.

Strategia ekonomiczna

SeaWorld Adventure
Parks Tycoon 2

3+

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1800 MHz 512 MB RAM

200 MB wolnego miejsca na HDD

19.99\$

Deep Red Games / brak

www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2/

Różnorodność budynków, elementów, scenariuszy, odzwierciedlenie

Właściwe pomysły, nasza akcja, tekstury, animacje, dźwięk

grafika

3

Nowa odmiana symulacji parku wodnego skupia się na takich

dźwięk

4

Wizualnych zmianach, scenariusz, rozgrywka, porównanie do innych

trajda

4

dużo lepsze

Buina roślinność to podstawa udanego parku – krzewów i kwiatów nigdy za wiele

Przygody pomysłowego robota, czyli rozrywka raczej dla młodszych graczy.

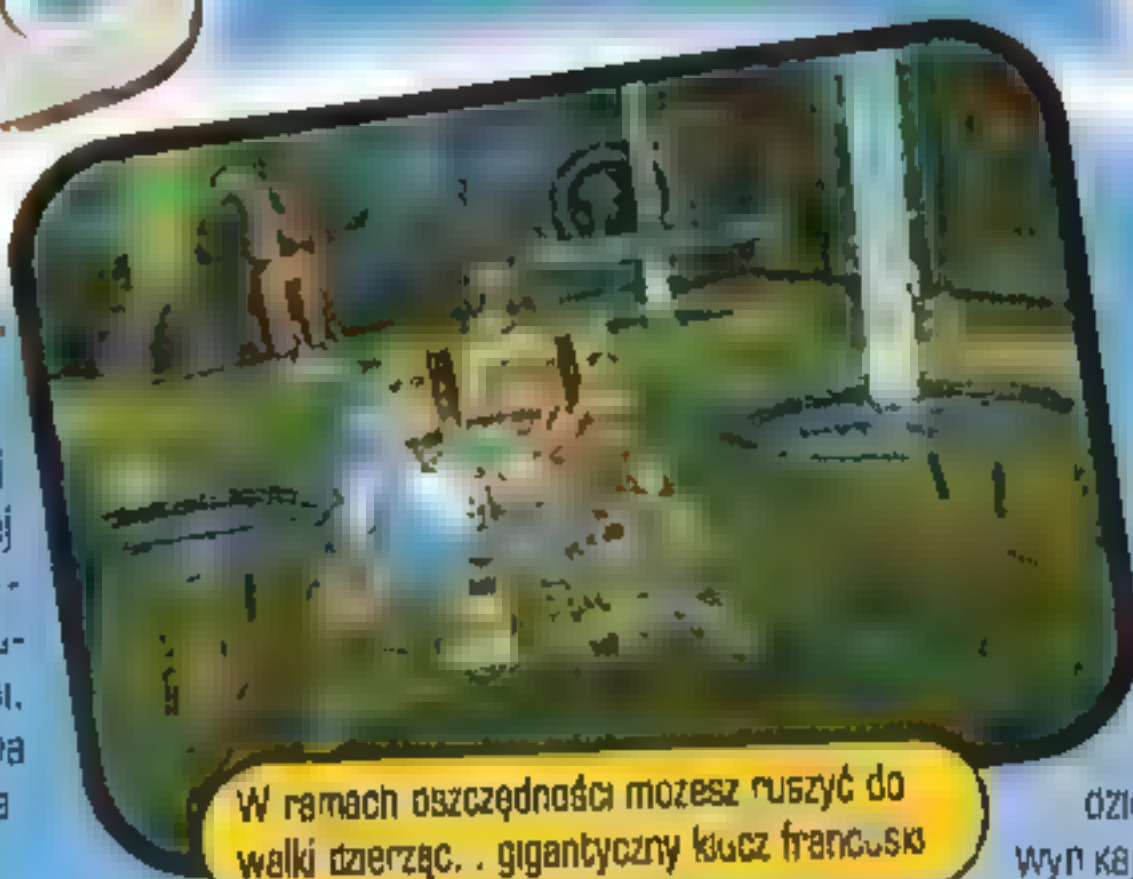


Przemyśl filmowy i komputerowy zacieśniają współpracę przy produkcji gier komputerowych. Coraz częściej premiery nowych filmów w szczególności animowanych, są połączone z ich komputerowymi, interaktywnymi odpowiednikami. Jakość takich gier niejednokrotnie pozostawia wiele do życzenia, ale wygląda na to, że sprawa ma się coraz lepiej.

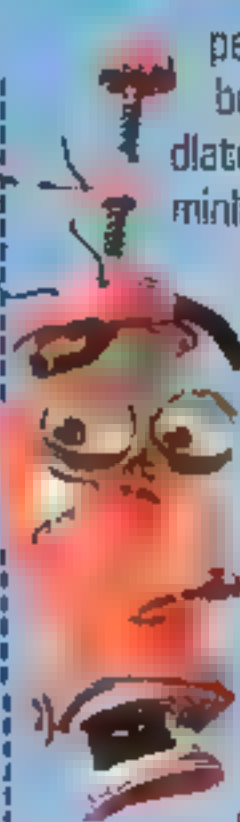
W ROBOTS wcielasz się w postać ambitnego robota o imieniu Rodney, wywodzącego się z biednej rodziny, którego największym pragnieniem jest zmienić świat na lepsze. W pogoni za swym marzeniem Rodney udaje się do „Miasta Robotów”, by odnieść jednego z najwspanialszych wynalazków wszech czasów – Big Weba. Na miejscu okazuje się, iż idol gdzieś zniknął, a jego miejsce zajął zły Ratchet, który zamierza wprowadzić w życie swój megadziwy plan. Skąd my to znamy?

ROBOTS należy do gatunku trójwymiarowych gier akcji, platformówek widzianych z perspektywy trzeciej osoby. Sedno zabawy polega na odnajdywaniu rozsypanych po planszach fragmentów pianów nowych wynalazków oraz niezbędnych do ich realizacji części. Jednym z pierwszych udanych utworów i jednocześnie najwierniejszych towarzyszy Rodney'a jest Wonderbot – miniaturowy, latający robot. Początkowo nie masz żadnego wpływu na jego postępowanie, jednak po zainstalowaniu modułu zdalnego sterowania otrzymasz opcję przełączania się pomiędzy głównym bohaterem a jego skrzydłowym. Wonderbot pozwala dotrzeć w niedostępne albo zbyt ciasne dla Rodney'a miejsca oraz odnajdywać zagubione przedmioty i części, pogłębiając w ten sposób rozgrywkę.

Rodney potrafi wykonywać podwójne skoki, wślizgi, podciągać się, zjeżdżać po linie, nasłakiwać z im-



W ramach oszczędności możesz ruszyć do walki dzierżąc... gigantyczny klucz francuski



petem czy też ważyć wręcz. Nasz bohater nie jest robotem bojowym, dlatego w walkach korzysta z pomocy miniersehału. Podstawową bronią dalekiego zasięgu jest wyrzutnia złomu z celownikiem snajperskim. Pozwala ona eliminować wrogów zanim jeszcze zauważą twoją obecność. Ma jednak jeden poważny minus – amunicją do wyrzutni są kawałki metalu, które służą jako pieniądze w świecie robotów.

Wraz z rozwojem fabuły Rodney uzyska dostęp do bardziej zaawansowanych technicznie zabawek, jak chociażby magnetyczna spluwa, działanie której łatwo się domyślić.

Roboty, w przeciwieństwie do ludzi, nie udoskonalają swoich umiejętności, tylko upgra-

Roboty naprawdę

Dziś naszymi robotami daleko jeszcze do tych przedstawionych w grze ROBOTS, ale prace nad cyfrowym przyjacielem człowieka trwają od wielu lat. W grudniu 2004 roku w Tokio zaprezentowano robota ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility), który potrafi chodzić, biegać (8 km/h), skakać, chodzić po schodach, rozpoznawać mowę, podążać za obiektem, omijać przeszkody, a nawet uścisnąć dłoń człowieka. ASIMO mierzy 130 cm wzrostu, waży 54 kg, a jego baterie starczą na 1 godzinę nieprzerwanej pracy.

Zainteresowanych odsyłamy na stronę producenta: <http://world.honda.com/ASIMO/>



de ują

je. Można je po-

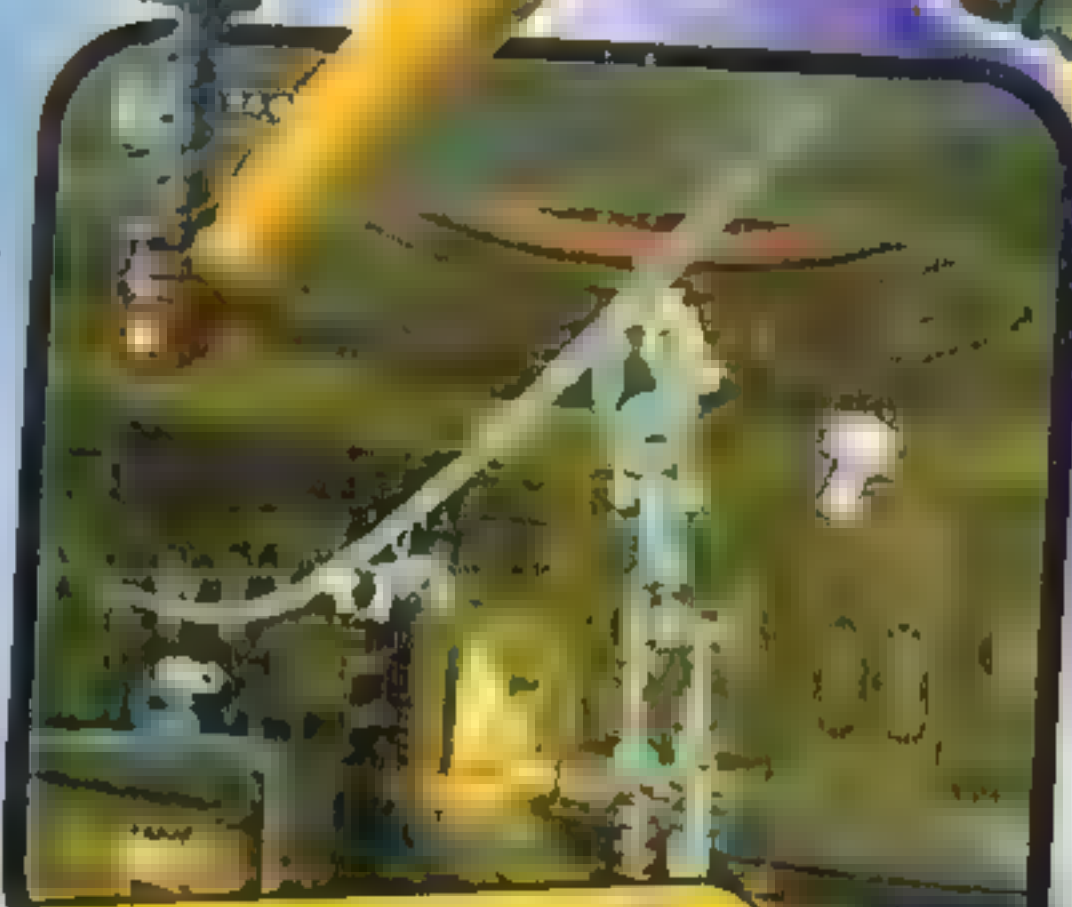
dzielić na dwie kategorie

wynikające z fabuły oraz dodatkowa Pierwsza, takie jak dłuższa kończy się czy zda na sterowanie, są nieodzowne – bez nich liniowa fabuła nie ruszy z miejsca. Dodatkowe udogodnienia możesz pozyskać w specjalnych automatach rozsypanych po świecie robotów po uiszczeniu odpowiedniej opłaty. Możesz wybierać spośród zwiększonej pojemności magazynka dodatkowej siły ognia, samonaprowadzania pocisków, skanerów, modułów do Wonderbota gąsienic obrotowych oraz wielu innych.

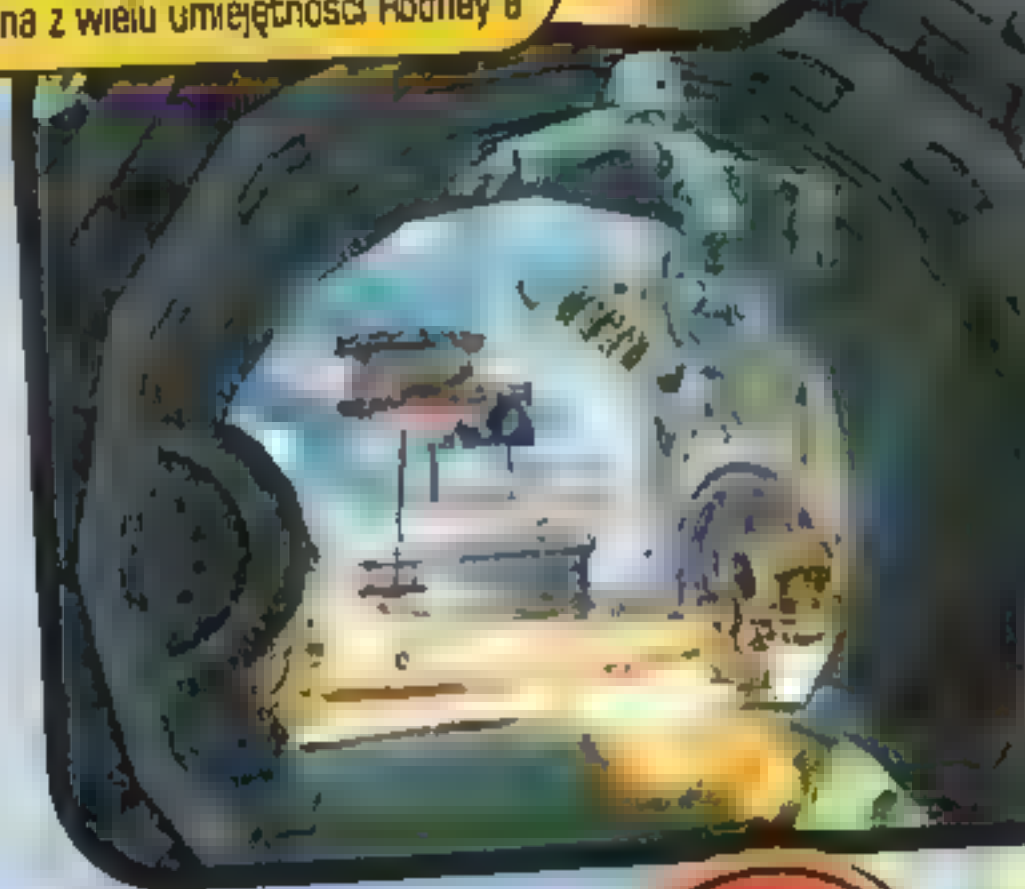
ROBOTS w wersji PC to konwersja konsolowej edycji tej gry. Jest to wyjątkowo łatwe do zauważenia, gdy przychodzi do sterowania postacią. Zapomnij o klasycznym połączeniu myszki plus klawiatura. W ROBOTS najlepszym narzędziem do zabawy jest pad. Na drugim miejscu stoi joystick, a na szarym końcu klawiatura. Gra na PC bez obsługi myszki zakrawa o zbrodnię, jednak twórcy nie pozostawili nam wyboru. Na dodatek, w ROBOTS nie uświadczysz inteligentnej kamery, która pomagalaby w podróżowaniu czy chociaż walce. W efekcie jedną ręką kontrolujesz Rodney'a, drugą obracasz i zoomujesz kamerę, a dodatkowo obsługujesz atak, wślizgi, tryb snajperski oraz strzelanie – niełatwa sztuka.

Oprawa graficzna ROBOTS prezentuje się przyzwoicie. Projektów etapów na poziomie HALF-LIFE 2 ani efektów godnych DOOM 3 nie sposób się doszukać, jednak najważniejsze, że gra jest kolorowa, żywa i utrzymana w ciekawej konwencji. Rozczarowaniem okazała się dla mnie maksymalna rozdzielczość ekranu, wynosząca zaledwie 1024 x 768 pixeli. W dobie wszechobecnych monitorów LCD powinna wynosić co najmniej 1280 x 1024, gdyż jest to naturalna rozdzielczość dla większości płaskich wyświetlaczy. Tak, tak – poprzeczka idzie w górę.

Nie da się ukryć, iż ROBOTS to pozycja skierowana do najmłodszych użytkowników komputerów. Starsi gracze niewiele znajdą w niej dla siebie. Największą przeszkodą dla weteranów nie jest infantylna grafika czy prosty język, ale brak prawdziwych wyzwań. Obawiam się, że jeśli ta gra nie otrzyma polskiej lokalizacji, to może być jej trudno odnaleźć się na naszym rynku.



Zjeżdżanie po wyszczykach kabli à la Indiana Jones to jedna z wielu umiejętności Rodney'a



Akcja / TPP

Robots

4

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor * 5 GHz 512 MB RAM
14 GB wolnego miejsca na HDD

Eurocom Ent. / Vivendi Universal
www.robotsgame.com

19.995

Systemy graficzne: brak możliwości wylądowania postaci, dynamizm, systemy: brak możliwości sterowania postacią, brak możliwości

grafika

dźwięk

frajda

ROBOTS to bezkrywa rozrywka z gatunku platformówek 3D, utrzymana w klimacie filmu o tym samym tytule. Gra w sam raz dla młodszych brata lub siostry

COPS 2170

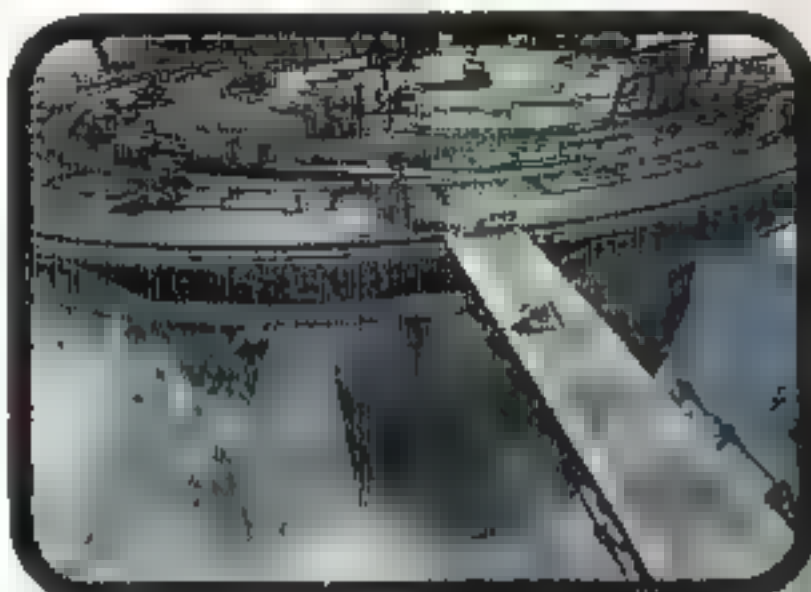
THE POWER OF LAW

Rosyjska strategia turowa z ciekawą fabułą i kilkoma fajnym pomysłem niestety całkowicie zburzona przez błędy, pomyłki i niedoróbki. Gracz kieruje losami Kasi, świetnie uzbrojonej, pol cjancki z dość odległej przyszłości. W czasie każdej misji dziewczyna zwiedza olbrzymie lokacje i rozmawia z napotkanymi postaciami. Czasem też werbuje do swojego oddziału innych ludzi, także inteligentne szczury o rozmiarach dobrze odżywionego psa. Kasia bierze udział w strzelaninach z mutantami bądź ze zwalczającym je Syndykatem. W zależności od podjętych decyzji, fabuła programu rozwija się w innym kierunku, a na gracza czekają nieco inne wydarzenia. Brzmi fajnie?

Program dotarł na rynek o pół roku za wcześnie. Ładne tapety obiecywały świetną grafikę. Niestety, skończyło się na obietnicach. Denerwują nieudolnie podłożone głosy aktorów. Dłoby się to jeszcze przeżyć, gdyby nie inne byki. Sztuczna Głupota przeciwników została

tak znakomicie zaprogramowana, że ręce opadają aż do samej ziemi. Brak tutoriala daje się mocno we znaki, podobnie jak konieczność przemieszczania się po mapie w turach. Ja rozumiem wsłki, a.e przecież już w serii FALLOUT wymyślono, że bohater może lazić gdzie chce i dopiero po spotkaniu przeciwnika zaczyna bawić się w te wszystkie punkty akcji i wskaźnik zdrowia. Poziom trudności został też chwilami sztucznie zawyżony, skutkiem czego gracz co pięć minut odczytuje zapisany stan gry. Strasznie to frustrujące!

W Saci pojawiają się co prawda pierwsze laski. Poprawiają one Sztuczną Inteligencję oraz eliminują dziwaczne przekłamania grafiki wokół ikon, pojawiające się na kartach firmy ATI. Nie zmienia to jednak faktu, że w chwili obecnej COPS 2170 należy omijać z daleka. Być może za 165 lat gra będzie w pełni sprawna – teraz jest suchnącym ciałem.



Pejczek na moście. Nic zaskakującego. Gdyby zagrał w krydła... Może wtedy bym się zdziwił

Strategia

Cops 2170: The Power of Law

2+

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.2 GHz, 128 MB RAM, 700 MB wolnego miejsca na HDD

MiSF Land / brak

http://www.polgame.com/eng/

39.90\$

Przyzwolona grafika ciekawa fabuła fajne postacie

Koszmarne błędy Sztuczna inteligencja rakietowego powrodoła

grafika 3

dźwięk 3

trajda 2

To na szczęście nie jest kolejna odsłona serii EARTH. Choć gdyby wyeliminować błędy, byłaby to gra.



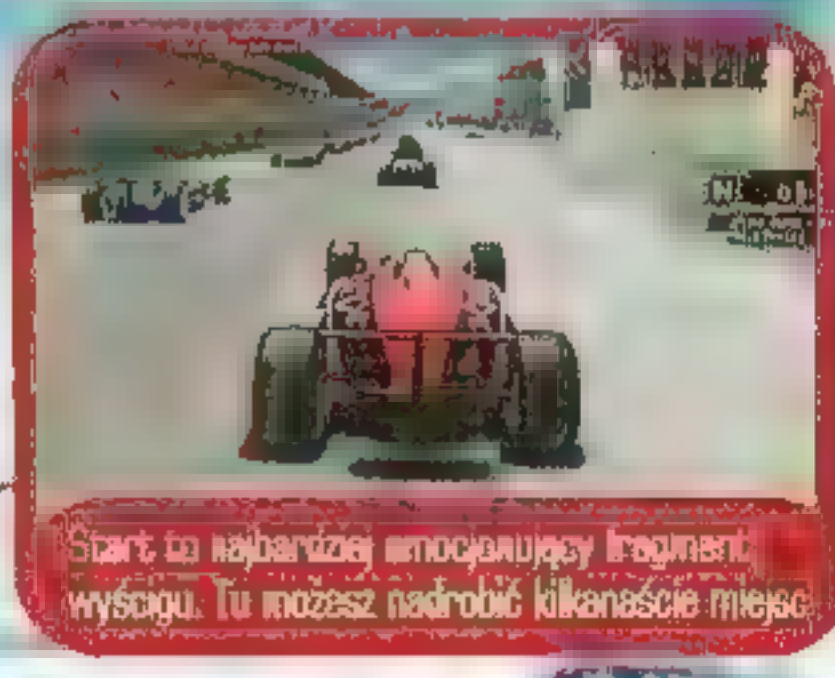
Jestem fajna laska, szkoda tylko, że mnie wysłali do tak kiepskiej gry. Znajdzie się etaki w SWAT?

R3

RACING SIMULATOR 3



Najnowsze wersje gier na PC i PS2. Wersje gier na PC i PS2. Wersje gier na PC i PS2.



Start to najbardziej emocjonujący fragment wyścigu. Tu możesz nadrobić kilkanaście miejsc.

Przeniesione z konsoli wyścigi Formuły 1, pod względem realizmu dalekie od dealu, ale niezwykle przyjemne. W RACING SIMULATOR 3 wystarczy przejechać kilka okrążeń, by poznać najtrudniejsze miejsca toru i wyczuć drogę hamowania bokdu. Stąd już bardzo krótka droga do ostrej konkretnej rywalizacji z innymi zawodnikami pędzącymi po drodze na podium. Osobom nie mającym cierpliwości do takich programów jak GRAND PRIX 4 czy F1 2002 produkt francuskiego Ubisoft przypadnie do gustu.

Trybów zabawy również nie poskąpiono. Gracz może wziąć udział w pojedynczym wyścigu, zmierzyć się w mistrzostwach obejmujących 16 torów, powalczyć z czasem bądź swoim „duchem”, a także wykonać jeden ze scenariuszy przygotowanych przez autorów programu. Nie zabrakło również Multiplayera, tak w LAN'ie i Internecie, jak i na podzielonym ekranie. W opcjach znajdziesz garaż, umożliwiający zmodyfikowanie wyglądu pojazdu (opony, spojler, paliwo, skrzynia biegów itp.)

I najważniejsze: w RACING SIMULATOR 3 można szaleć przy użyciu kierownicy bądź pedału, choć i na klawiszach da się wygrać, zwłaszcza że programiści umożliwili wybór poziomu trudności.

Gra ukazała się na Zachodzie w grudniu 2002 roku. Spóźnienie odbiło się na jej oprawie graficznej, która obecnie wygląda bardzo przeciętnie. Razą zwłaszcza zbyt oproszone pobocza, pikselowate



trawa i piaska jak deska publiczność. Efekty zderzeń – odpadające koła i zgubione skrzydła – wykonano za to całkiem przyzwoicie. Ponadto gra bez najmniejszych problemów rusza nawet na słabym sprzęcie. Nie trzeba więc redukcować detali i rezygnować z innych przyjemności. Kolejnym atutem jest niewygórowana cena. Szkoda jedynie, że autorzy programu nie mogli wykupić stosownych licencji. Zakępsła je na wyjątek inna prężna firma.

Wyścigi

Racing Simulator 3

4-

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB wolnego miejsca na HDD

Ubi Soft / Hurtownia Play

www.rs3play.com.pl

39.90

Umiejętnie dobrany model jazdy, sporo opcji konfiguracyjnych

Brak stosownych licencji, dość ciężka grafika

grafika 3

dźwięk 4

trajda 4

Dwa lata zajęło tej grze dojeżdżanie do Polski. Z tą szybkością bolid F1 nie powinien się poruszać!

ROBAKI 3D

Pierwsza część czechskiej gry logicznej, BERUSKY, ukazała się w 2001 roku i nie kosztowała nic. Każdy mógł za darmo pobrać program z Sieci. Druga część, wydana w naszym kraju jako ROBAKI 3D, niestety nie należy do produkcji najtańszych. W dodatku stylizacja jest się beczelnie na WORMS 3D, z którą to serię nie ma nic wspólnego.

Gra zawiera obszerny tutorial, wyjaśniający zasady zabawy. Podzielona jest na etapy. W każdym z nich zadaniem gracza jest doprowadzenie owada do wyjścia znajdującego się w możliwie niedostępnym miejscu. W czasie swej wędrówki insekt przestawia skrzynie i wiązi na nie, woiska odnalezione guziki, wysadza zapory i korzysta z wind transportowych. Rozwala też kilofem kamienie blokujące dalszą drogę. W razie potrzeby odnajduje fajkę do narkowania i za jej pomocą oddycha pod wodą (której na niektórych



Światy, które przyjdzie zwiedzić bohaterem, są bardzo duże. Widział ktoś trawę wielkości sosny??

Hej, panowie. Nie pchać się. Każdy ma tu szansę na swoje 5 minut fizjola

rych plan-szach nie brakuje). Zabawę utrudnia fakt, iż robaki gracza mają ograniczony zasób sił. Niektóre przedmioty są w stanie przesunąć dopiero wtedy, gdy skonsumują turbowitaminę.

Na poszczególnych poziomach znaleźć można dziesiątki skrzyń i klocków. Nie brakuje też teleportów, wind, kamieni, podjazdów i portali. Liczba gratów jest tak naprawdę spora i dlatego pierwsze etapy sprawiają olbrzymie trudności. W dodatku nie ma możliwości cofnięcia się o ruch czy dwa, co niejednokrotnie ułatwiłoby zadanie. To fru-



strujące, zwłaszcza dla młodszych graczy, do których ROBAKI 3D są przecież adresowane. Świadczy o tym ładna, przejrzysta grafika, dziewięć dopracowanych scenarii po kilkanaście etapów każda, wreszcie prosta, dość słodka muzyka przegrywająca w tle. Ponadto bohaterowie tej produkcji nie mogą zgnać program po prostu na to nie pozwala.

Na rynku polskim ukazuje się niewiele gier logicznych. ROBAKI 3D mogłyby więc zarządzić, gdyby tylko były tańsze. A tak...

Logiczna

Robaki 3D

3+

PC

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 400 MHz, 64 MB RAM
800 MB wolnego miejsca na HDD

Anakreon / Marksoft
www.anakreon.cz/Berusky2.htm

79.90

Dużo etapów, ładna grafika

Wysoka cena, dźwięk polskim trudności

grafika 4

dźwięk 3

trafność 4

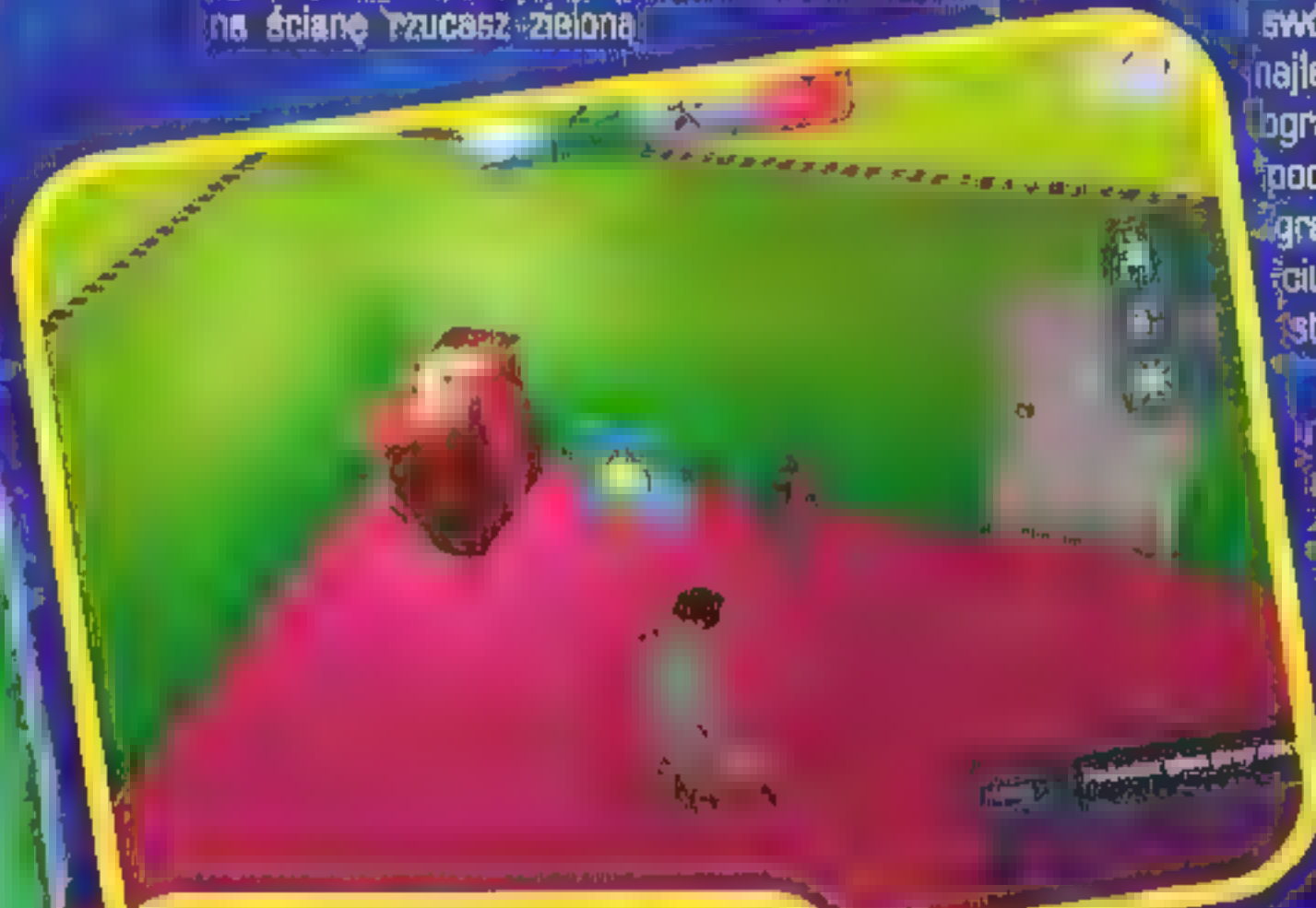
Sympatyczna, choć niestety droga gra logiczna. Dostaniesz prezent dla fanów gatunku oraz przeciwników przemocy

Pop Life



Połączenie gry muzycznej z THE SIMS, roztańczone, rozpięwane, zwariowane, jednak zdecydowanie nie dla wszystkich. Fan Wielkiego Brata oraz telewizyjnych wygłupów MopMama z pewnością będą z programu zadowoleni.

Na początku zabawy tworzysz swoją postać. Wybierasz jej płeć, kolor skóry, wielkość piersi, pupy, względnie klaty, w estetyczności twarzy. Potem przenosisz się na pustą działkę. Stawiasz pierwszy pokój, instalujesz drzwi i okna, na ścianę rzucaś zieloną



Skojarzenia z THE SIMS same się nasuwają... Buduj, kupuj, spełniaj zachcianki

tapetę, a na podłogę różowy parkiet. Inwestujesz w szafę, po czym przebierasz się w znalezione w niej ciuszki. Dopasowujesz melnik do konkretnego kroju sukienki, dobierasz buciki, okulary i koszulkę. Kupujesz też misia, do którego przytulasz się w chwilach zwątpienia. W ten sposób – przynajmniej na początku – zaspokajasz swoje potrzeby rozrywki. Twój dom i ciuchy określają twój styl. Może to być rock, glam, ale może i hip-hop.

Chałupa powoli rozrasta się, inwestujesz bowiem w mikrofon i kilka innych gadżetów. Bierzesz też lekcje tańca, śpiewu i aktorstwa. Z czasem stawiasz pierwszą kroki na scenie. Jeśli udaje ci się opracować ciekawe układy choreograficzne, a do tego szybko przepracowujesz okres przygotowawczy, odnosisz wielki sukces. Zdobywasz sławę, pieniądze, swój własny zespół. Zatrudniasz najlepszych tancerzy, choreografów. Organizujesz koncerty, podbijasz serca fanów. Twoje graty nie mieszczą się już w pięciu pokojach, ale co z tego? Stać cię na więcej!

Wbrew pozorom gra jest fajna, wciąga i nie nudzi się zbyt szybko. Pod względem graficznym nie umywa się do THE SIMS 2, za to ma lepszą oprawę dźwiękową. Dobrze spisali się też zespół lokalizujący – pojawiające się na ekranie napisy oraz profesjonalni lektorzy stanęli na wysokości zadania.



Symulacja

Pop Life

4

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
1 GB wolnego miejsca na HDD

Monte Cristo / Techland
www.montecristogames.com/

49.90

Świetna muzyka, dobre spożyczenie

Boję się ze chłopów, nudzą się tą grą

grafika 4

dźwięk 5

trafność 4

Grafika dla fanów THE SIMS. Przejmujesz kontrolę nad początkującą gwiazdą i robisz z niej prawdziwą muzyczną legendę



LCD do GIER?

...a dlaczego nie!!!

Specjalnie dla miłośników gier i nowych technologii przygotowaliśmy test paneli. Sprawdź, który jest wart uwagi!

Jak działa panel LCD?

Cieki krysztal to substancja o właściwościach ciała stałego i cieczy, odkryta w 1888 roku przez austriackiego botanika Friedricha Reinitzera. Prawie 100 lat później zaczęła robić zawrotną karierę w przemyśle komputerowym. Wszystko dzięki specyficznym właściwościom ciekłego krysztalu. Otóż światło przechodzące przez tę substancję podlega za ułożeniem tworzących ją molekuł. Pobudzenie napięciem elektrycznym ciekłych krysztalów zmienia ich położenie, a przez to – sposób przenikania przez nie światła.

Należy zwrócić też uwagę na właściwości filtrów polaryzacyjnych i samego światła. Fale świetlne promieniują pod określonym kątem, a filtr polaryzacyjny to po prostu zestaw idealnie równoległych linii, działających na zasadzie siatki. Blokują one wszystkie fale światła oprócz tych, które są ułożone idealnie równolegle. Drugi filtr polaryzacyjny ma linie umieszczone pod kątem 90°, co z kolei blokuje fale światła równoległe do siatki pierwszego filtru.

Typowa matryca TN składa się z dwóch filtrów polaryzacyjnych, ułożonych jak opisano powyżej. Między nimi znajdują się skręcone pod kątem 90° ciekłe krysztale. Światło polaryzowane jest przez pierwszy filtr, następnie „skręcane” przez ciekłe krysztale i całkowicie przepuszczone przez drugi filtr. W momencie przyłożenia napięcia do ciekłych krysztalów, ich molekuly zmieniają układ na pionowy, co umożliwia blokowanie fal światła przez drugi filtr. Przepuszczone światło pada następnie na filtr barwny. Tym sposobem uzyskuje się efekt zapalenia bądź wygaszenia danego subpiksele. Każdy pojedynczy piksel składa się z trzech subpikseli, emitujących jedną z barw podstawowych (czerwień, zieleń, niebieski). Sterując poziomem jasności subpiksela, uzyskuje się wymagany kolor.

Coraz częściej na forach dyskusyjnych i w mailach przesyłanych do redakcji pojawia się pytanie, czy monitor LCD to dobry wybór dla osób wykorzystujących komputer w pierwszej kolejności do grania. Niewątpliwie zalety tego typu konstrukcji, jak np. systematycznie spadające ceny, sprawiają, że coraz więcej osób zastanawia się nad zakupem takiego urządzenia. Aby ułatwić ci podjęcie decyzji, przetestowaliśmy w redakcji 11 różnych modeli monitorów.

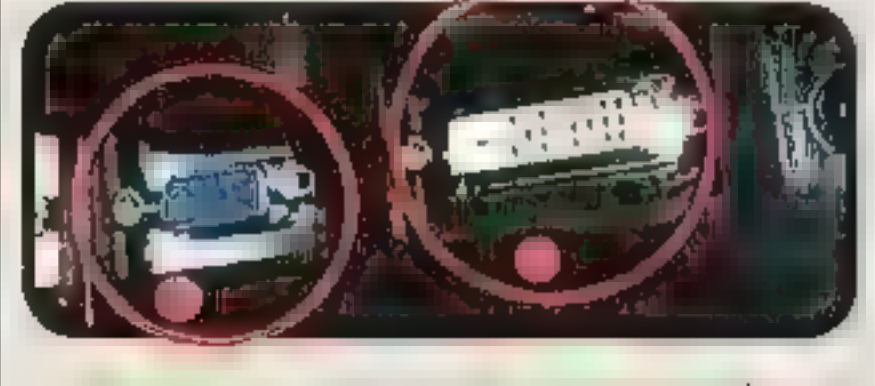
Do testów wybraliśmy tylko 17" monitory LCD w cenie do 2 tys. zł, które mają doskonale sprawdzać się w grach. Tak określone zastosowania oraz cena sprawiły, że w teście wzięły udział wyłącznie konstrukcje oparte o matrycę TN.

W przypadku monitorów LCD parametrem, który w zasadniczy sposób wpływa na komfort grania, jest czas reakcji matrycy. Czym jest ów czas reakcji? Jest to szybkość, z jaką dany punkt matrycy potrafi przejść od pełnego wygaszenia (kolor czarny) do pełnego zapalenia (kolor biały) i z powrotem. Im krótszy czas reakcji, tym mniejsze ryzyko wystąpienia irytującej poświaty za szybko poruszającymi się obiektami. W testowanych modelach nie przekraczał on 16ms, rekordzista wyposażony jest w panel o czasie reakcji 8ms. Takie wartości z powodzeniem wystarczają do bezproblemowego grania w szybkie gry. Przydatność każdego modelu do gier sprawdzaliśmy w takich tytułach jak COUNTER-STRIKE, HALF-LIFE 2 oraz WORLD OF WARCRAFT.

Na komfort pracy z monitorem, szczególnie opartym na matrycy typu TN, duży wpływ ma możliwość regulacji jego położenia. Bojącą matryc TN są stosunkowo małe kąty widzenia. Obraz o najlepszej jakości



Karty graficzne najczęściej posiadają dwa złącza umożliwiające podłączenie ich do monitora. Pierwsze to złącze analogowe D-Sub mini 15-pin ① dla monitorów CRT. Drugie to złącze cyfrowe DVI ② dla monitorów LCD.



Na rynku są również dostępne wersje kart graficznych z dwoma wyjściami cyfrowymi DVI. Takie komputery wykorzystywane są najczęściej do prac graficznych lub obróbki wideo.

uzyskuje się wtedy, gdy panel ustawiony jest dokładnie na wprost patrzącego. Wystarczy jednak popatrzeć na ekran nieco z boku bądź z góry, by zauważyć zmiany kolorów. Podstawka, która pozwala nie tylko pochylać bądź podnieść panel, a e również obrócić go wokół osi pionowej, poprawia komfort pracy

Równie ważnymi elementami są: rozmieszczenie przycisków sterujących oraz obsługa monitora poprzez menu ekranowe OSD. Niektóre testowane monitory (oba modele NEC-Mitsubishi, Samsung 710T) posiadały również oprogramowanie pozwalające na regulację obrazu z poziomu systemu operacyjnego.

Większość z dostarczonych do testu urządzeń miała wbudowane głośniki. Ich obecność nie była brana pod uwagę jako czynnik wpływający na ogólną ocenę danego monitora. Powiedzmy sobie wprost – dwa głośniczki o mocy 1 lub 2W sprawdzą się w zastosowaniach biurowych, natomiast do słuchania muzyki czy generowania efektów dźwiękowych w grach po prostu się nie nadają. Nie ta moc i nie ta jakość dźwięku.

Monitory LCD to urządzenia w pełni cyfrowe, wobec czego najprościej sposobem ich komunikacji z komputerem jest złącze DVI. Większość testowanych modeli na szczęście było wyposażonych w takowe złącze (oprócz wejścia analogowego D-Sub). Zdarzały się jednak przypadki, że sam kabel cyfrowy trzeba było kupić oddzielnie, gdyż brakowało go w pudełku z monitorem.

Tyle tytułem wstępu. Poniżej opis konkretnych modeli oraz ich wady i zalety





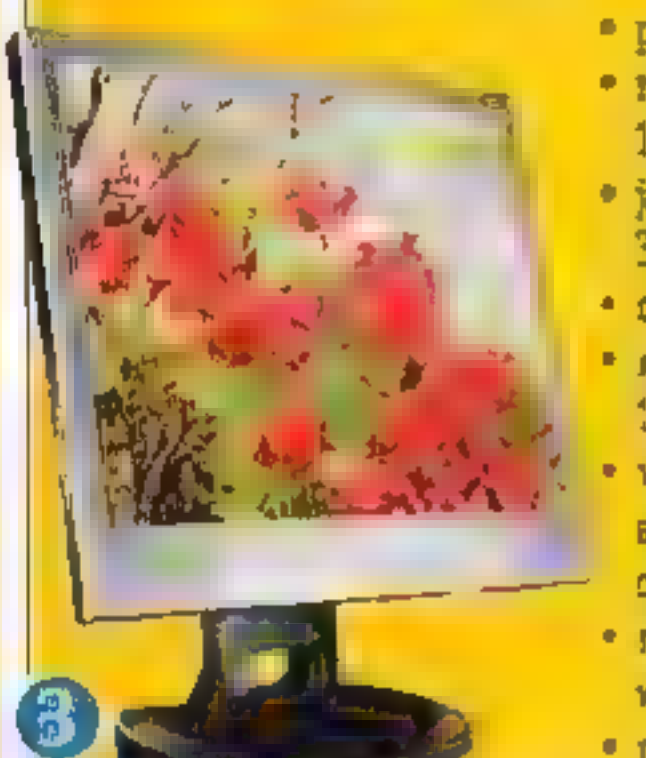
- przekątna 17"
- rozdzielczość naturalna 1280x1024
- jasność / kontrast 370 cd/m² / 350:1
- czas reakcji 14ms
- kąt widzenia (pion / poziom) 120° / 160°
- wejścia sygnałowe analogowe D-Sub mini 15-pin, stereołiniowe złącze mini-jack
- regulacja położenia pochylenie w pionie
- gwarancja 36 miesięcy

Acer Computer GmbH, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa



- przekątna 17"
- rozdzielczość naturalna 1280x1024
- jasność / kontrast 250 cd/m² / 450:1
- czas reakcji 16ms
- kąt widzenia (pion / poziom) 130° / 160°
- wejścia sygnałowe analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia pochylenie w pionie
- gwarancja 36 miesięcy

AG Neovo, Connect Sp.J., ul. Dominikańska 9, budynek 11, 02-738 Warszawa



- przekątna 17"
- rozdzielczość naturalna 1280x1024
- jasność / kontrast 300 cd/m² / 500:1
- czas reakcji 13ms
- kąt widzenia (pion / poziom) 130° / 150°
- wejścia sygnałowe analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja 36 miesięcy

MAXDATA Sp. z o.o., Ursynów Business Park, ul. Puławska 303, 02-785 Warszawa

1 → Acer AL1714

Zgrabna, srebrno-czarna obudowa kryje całkiem przyzwoity monitor. Zastosowany w tej konstrukcji panel charakteryzuje się czasem reakcji na poziomie 14ms. Sprawia to, że we wszystkich użytych podczas testu grach Acer poradził sobie bardzo dobrze. Nieco gorzej wypadł w codziennych zastosowaniach – jak przeglądanie stron internetowych czy pisanie tekstów. Wszystko z racji nierównomiernego podświetlenia panelu (obraz był wyraźnie jaśniejszy w górnej części). Dokucza też brak możliwości zmiany jego położenia (poza pochyleniem).

Przycisku sterującego rozmieszczono na przedniej ścianie monitora, przez co ich obsługa jest bardzo wygodna. Ciężko się również przyczepić do menu ekranowego OSD. Wadą jest natomiast wyposażenie konstrukcji jedynie w analogowe złącze sygnałowe.

2 → AG Neovo F-417

Dobrze przemyślana, stosunkowo tania konstrukcja, wyposażona w panel o czasie reakcji 16ms. Sprawdza się równie dobrze zarówno w grach, jak i w codziennym użytkowaniu. Matryca jest równomiernie podświetlona i daje żywe, nasycone i ciepłe kolory. Elegancka, czarna obudowa z wbudowanym zasilaczem wykonana została z dobrej jakości tworzywa sztucznego. Szkoda, że regulacja położenia ogranicza się jedynie do pochylenia. Brak również cyfrowego złącza sygnałowego. Przyciski sterujące menu OSD umieszczono w wygodnym miejscu. Sama regulacja parametrów obrazu budzi jedno zastrzeżenie – po uruchomieniu funkcji automatycznie dostosowywanej parametry konieczne była ręczna regulacja położenia obrazu. Został on lekko przesunięty w górę i w lewo.

3 → Bealinea 10 17 35

Obudowa utrzymana w kolorystyce stalowo-szarej oraz czarnej kryje w sobie panel

o czasie reakcji 13ms i o całkiem przyzwoitej jakości obrazu. Czerń jest głęboka, równomiernie rozłożona. Zarówno w grach, jak i w codziennej pracy monitor sprawował się bardzo dobrze. Szkoda tylko, że dostępne możliwości regulacji obrazu obejmują jedynie jasność i kontrast.

Konstrukcja obudowy zapewnia możliwość zmiany pochylenia, wysokości oraz obrót panelu do orientacji portretowej. Brakuje możliwości obrotu wokół osi pionowej – moim zdaniem bardziej przydatnej niż PIVOT. Rozmieszczenie złącz sygnałowych (analogowe i cyfrowe oraz złącze audio) oraz przycisków sterujących menu OSD jest bardzo wygodne. Niezbyt szczęśliwie umieszczono natomiast gniazdo słuchawkowe. Znajduje się ono na tylnej ścianie, obok wejścia audio, przez co dostęp do niego nie jest najwygodniejszy. Podstawa zapewnia za to dużą stabilność. Do wad zaliczam brak kabla DVI, oraz płytki ze sterownikiem i profilem barwnym (można je ściągnąć ze strony WWW). Podsumowując – przyzwoitej jakości monitor za atrakcyjną cenę, niepozbowany jednak kilku niedoróbek.

4 → BenQ FP71E

Konstrukcja wyposażona w najszybszą matrycę ze wszystkich biorących udział w teście – jej czas reakcji wynosi 8ms. Monitor doskonale sprawuje się w grach, również w codziennych zastosowaniach ciężko mu coś zarzucić. Posiada cztery predefiniowane tryby pracy: standard, movie 1, movie 2, photo. W każdym z nich inaczej ustawiono takie parametry jak jasność, kontrast, temperatura barw. Dzięki temu nie jest konieczna częsta regulacja obrazu.

Mam jednak zastrzeżenia co do konstrukcji obudowy. Trudno odmówić jej elegancji, wbudowany zasilacz również jest zaletą. Natomiast umiejscowienie cyfrowego złącza sygnałowego delikatnie mówiąc nie należy do

zbyt szczęśliwych. Położone jest ono bowiem dokładnie za stopką, przez co trzeba się zdrowo namęczyć, by podłączyć kabel DVI. Regulacja położenia również nie zachwyci – dostępne jest jedynie pochylenie w pionie. Irytuje też intensywne, niebieskie podświetlenie przycisku zasilania. Do na krawędź obudowy, na której umieszczono przyciski sterujące menu OSD, jest położona stosunkowo nisko, wobec czego operowanie nimi należy do najwygodniejszych. Jeżeli miałbym podsumować tę konstrukcję jednym zdaniem, powiedziałbym, że to dobry panel umieszczony w nie najlepszej obudowie.

5 → BenQ FP783

Drugi model BenQ, który wziął udział w teście. Ta konstrukcja wyposażona została w panel o czasie reakcji 12ms. Jest to wystarczająco szybka matryca, by bez problemów cieszyć się nawet dynamicznymi grami. Również w codziennej pracy monitor sprawdzi się nieźle, choć można mieć zastrzeżenia co do jakości obrazu. W tym modelu wyszła na jaw jedna z wad matryc TN – zdolność do wyświetlania palety 16,2, a nie 16,7 miliona kolorów. Wyświetlany na FP783 obraz jest lekko „zarnisty”. Można się do tego przyzwyczaić, aczkolwiek jest to trochę irytujące.

Jeżeli chodzi o samą konstrukcję obudowy, to jest ona dość nietypowa. Przede wszystkim rzuca się w oczy jej wygląd. Zaokrąglone kształty i fioletowo-szara kolorystyka z pewnością spodoba się pici pęknej. Drugą charakterystyczną cechą obudowy jest modułowość. W zestawie znajdują się głośniki, umieszczone na dodatkowej, montowanej do dolnej krawędzi listwie. Drugi charakterystyczny element stanowi kamera internetowa mocowana w porcie USB umieszczonym dla odmiany na górnej krawędzi obudowy. Byłby to całkiem sympatyczny dodatek, gdyby nie fakt, że kamera

jest dość kiepskiej jakości i gubi się przy jakimkolwiek szybszym ruchu. Na szczęście jej montaż nie jest obowiązkowy. Port USB można za to wykorzystać np. do podłączenia playera MP3 – pracuje on w standardzie 2.0. Dodatkowe dwa porty USB 2.0 umieszczono na lewej krawędzi monitora.

BenQ FP783 wyposażono zarówno w analogowe, jak i cyfrowe złącze sygnałowe, umieszczone pod pokrywą. W tym samym miejscu znajduje się również gniazdo zasilania. Sam zasilacz również wbudowano w konstrukcję obudowy. Przyciski sterujące umieszczono na prawej krawędzi monitora. Obsługa menu OSD nie budzi najmniejszych zastrzeżeń.

6 → iiyama ProLite E431S

Zwarta, estetycznie wykonana obudowa kryje w sobie przyzwoitej jakości panel o czasie reakcji 16ms. Monitor dobrze sprawdza się w grach, jak również w codziennej pracy. Podświetlenie jest równomierne, a kolory dobrze nasycone. Na pochwałę zasługuje świetnie odwzorowana czerń. Regulacja położenia niestety sprowadza się wyłącznie do pochylenia monitora – szkoda. Poza tym do konstrukcji obudowy ciężko się przyczepić – dostęp do złącz sygnałowych nie jest utrudniony, przyciski sterujące menu OSD umieszczono na przedniej ścianie. Ich obsługa jest bezproblemowa, a kontrolka zasilania nie próbuje wypalić oczu. Szkoda jednak, że pomimo wyposażenia monitora zarówno w analogowe, jak i cyfrowe złącze sygnałowe, w pudełku znajduje się jedynie kabel analogowy. Na dolnej krawędzi umieszczono również gniazdo słuchawkowe mini-jack. Gdyby nie małe możliwości regulacji położenia, brak cyfrowego kabla sygnałowego i konieczność ściągnięcia sterownika ze strony internetowej iiyamy, monitor otrzymałby znaczek „Wybór CLICKA!”.

BenQ FP71E



- przekątna 17"
- rozdzielczość naturalna 1280x1024
- jasność / kontrast 300 cd/m² / 500:1
- czas reakcji 8ms
- kąt widzenia (pion / poziom) 130° / 140°
- wejścia sygnałowe analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia pochylenie w pionie
- gwarancja 36 miesięcy

BenQ Polska

BenQ FP783



- przekątna 17"
- rozdzielczość naturalna 1280x1024
- jasność / kontrast 300 cd/m² / 500:1
- czas reakcji 12ms
- kąt widzenia (pion / poziom) 140° / 140°
- wejścia sygnałowe analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia pochylenie w pionie
- gwarancja 36 miesięcy

BenQ Polska

iiyama ProLite E431S

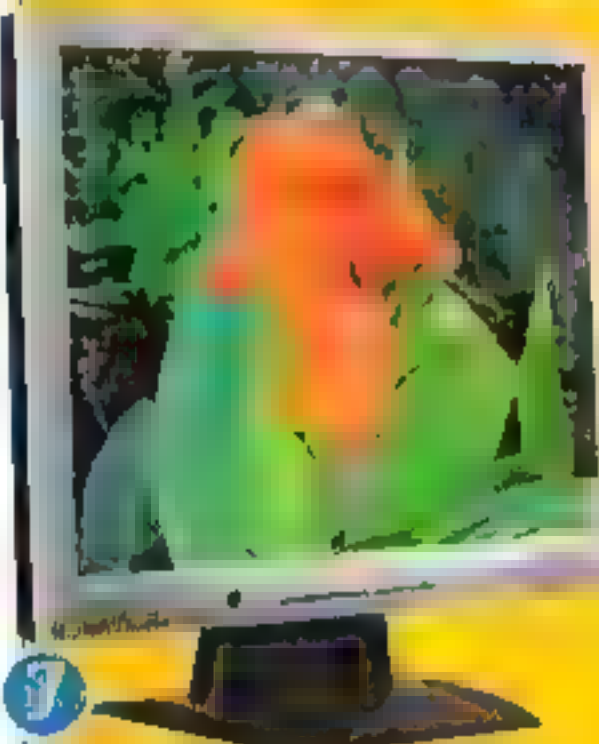


- przekątna 17"
- rozdzielczość naturalna 1280x1024
- jasność / kontrast 250 cd/m² / 450:1
- czas reakcji 16ms
- kąt widzenia (pion / poziom) 120° / 140°
- wejścia sygnałowe analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia pochylenie w pionie
- gwarancja 36 miesięcy

iiyama Polska Sp. z o.o., Bytów 58 55-035 Marlow k/Wrocławia

NEC-Mitsubishi 72VM

1180 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 125°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochylanie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

NEC/Mitsubishi Electronics Display-Europe GmbH,
Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków

NEC-Mitsubishi 1770NX

1500 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylanie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości
- gwarancja: 36 miesięcy

NEC/Mitsubishi Electronics Display-Europe GmbH,
Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków

Philips 170P5ES

cena 1499 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 260 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylanie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

Philips Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 195 B, 02-222 Warszawa

7 → NEC-Mitsubishi 72VM

Jeden z najtańszych testowanych modeli. Konstrukcja wyposażona w matrycę o czasie reakcji 16ms, która zapewnia duży komfort zabawy. Przy codziennej pracy jest nieco gorzej, a wszystko przez nierównomierne podświetlenie panelu – po bokach ekran jest zauważalnie rozjaśniony. Nie zachwyca również konstrukcja obudowy, a przede wszystkim podstawki. Podstawa, wykonana z tworzywa sztucznego, jest lekka i ma małą powierzchnię. W efekcie całość jest dość niestabilna. Regulacja położenia ograniczona jest wyłącznie do pochylenia w pionie. Kolejną wadą jest brak cyfrowego złącza sygnałowego. Plusem jest wygodne rozmieszczenie przycisków sterujących, gniazda słuchawkowe oraz wbudowany zasilacz. Obsługa menu OSD nie sprawia problemów.

NEC dostarcza oprogramowanie umożliwiające regulację wszystkich parametrów wyświetlania obrazu. Do jego funkcji uzyskuje się dostęp poprzez zaawansowane właściwości ekranu. Plusem jest możliwość wyświetlania różnego rodzaju testowych wypełnień – bądź jednym z kolorów podstawowych, bądź wzorem. Ułatwia to regulację obrazu.

8 → NEC-Mitsubishi 1770NX

1770NX to drugi monitor firmy NEC, biorący udział w teście CLICKA!. Konstrukcja wyposażona została w matrycę o czasie reakcji 12ms. Zarówno w grach, jak i codziennych zastosowaniach monitor sprawdzał się bardzo dobrze. Dawał obraz o żywych, nasyconych kolorach. Pod względem funkcjonalności obudowy opisywany sprzęt również wybija się spośród konkurentów. Podstawa umożliwia szeroką regulację położenia: pochylenie w pionie, obrót wokół osi pionowej, zmianę wysokości. Cienka ramka wokół panelu sprawia, iż konstrukcja jest bardzo przyjemna dla oka. Kolejne plusy to wbudowany zasilacz, cyfrowe oraz analogowe złącze ekranowe i komplet kabli w pudełku. Przyciski sterujące umieszczone w dolnej części obudowy. Menu OSD i sposób regulacji parametrów wyświetlania są – podobnie jak w modelu 72VM – bardzo wygodne. Do monitora również dostarczono software, umożliwiające programową ich regulację. Podsumowując – bardzo przemyślna konstrukcja, której z czystym sumieniem przyznaję znaczek „Wybór CLICKA!”

rujące umieszczone w dolnej części obudowy. Menu OSD i sposób regulacji parametrów wyświetlania są – podobnie jak w modelu 72VM – bardzo wygodne. Do monitora również dostarczono software, umożliwiające programową ich regulację. Podsumowując – bardzo przemyślna konstrukcja, której z czystym sumieniem przyznaję znaczek „Wybór CLICKA!”

9 → Philips 170P5ES

Pierwszy z dwóch testowanych modeli Philipsa okazał się całkiem udanym urządzeniem, wyposażonym w panel o czasie reakcji 16ms. Wyświetlany przezeń obraz jest dobrej jakości, monitor sprawdza się w grach i w codziennym użytkowaniu. Konstrukcja obudowy jest przemyślana: wbudowany zasilacz, cyfrowe i analogowe złącze sygnałowe, wyjście słuchawkowe oraz przyciski sterujące umieszczone w miejscach zapewniających wygodny dostęp. Plusem są również szerokie możliwości regulacji położenia – począwszy od pochylenia w pionie, obrótu wokół osi pionowej, zmianę wysokości, po obrót ekranu do orientacji portretowej. W pudełku znajdziesz komplet okablowania (cyfrowe i analogowe kable sygnałowe, kabel audio) oraz oprogramowanie do obsługi trybu portretowego. To ostatnie w zasadzie nie jest przydatne, gdyż funkcje zmiany orientacji zaszyte są obecnie w sterownikach kart graficznych. W monitorze zastosowano opracowaną przez Philipsa technologię LightFrame, poprawiającą jakość wyświetlanych fotografii i filmów. Krótka mówiąc – bardzo dobry monitor za niewygórowaną cenę. Za parametry i wykonanie otrzymuje znaczek „Wybór CLICKA!”

10 → Philips 170X5FB

Drugi z testowanych monitorów Philipsa wyposażony jest w matrycę o takim samym jak w modelu 170P5ES czasie reakcji – 16ms. W grach monitor sprawdza się całkiem nieźle, większe zastrzeżenia mam do obrazu podczas

codziennej pracy. Spędziłem ładnych kilkadziesiąt minut na regulacji monitora, jednak cały czas wyświetlane przezeń kolory były po prostu „zimne”. A sama obudowa – cóż... O gustach podobno się nie dyskutuje, a według mnie jest po prostu brzydka. Należy jednak przyznać, że podstawa zapewnia dużą stabilność. Regulacja położenia jest minimalna, ograniczona wyłącznie do zmiany pochylenia. Złącza sygnałowe (analogowe, gniazdo audio oraz zasilania) umieszczono za pokrywą. Cena również nie zachwyca – ze niewiele wyższą kwotą można nabyć znacznie lepszy model 170P5ES.

11 → Samsung 710T

Monitor Samsunga, wyposażony w matrycę o czasie reakcji 12ms, bardzo przyzwoicie sprawdzał się zarówno w grach, jak i codziennym użytkowaniu. Generowany przez niego obraz jest dobrej jakości, równomiernie podświetlony, a kolory ciepłe i nasycone. Monitor ma możliwość pracy w jednym z czterech zdefiniowanych trybów: użytkownika, Text, Internet, Entertain. Szkoda, że próba zmiany np. jasności w trybie Text, Internet lub Entertain powoduje od razu przełączenie do trybu użytkownika.

Konstrukcja obudowy jest przemyślana, zapewnia dużą swobodę regulacji położenia. Monitor możesz pochylać, obrócić wokół osi pionowej, zmienić jego wysokość oraz pracę w orientacji portretowej. Dostęp do wszystkich złączy sygnałowych i przycisków sterujących jest bardzo dobry. Monitor dostarczony jest z kompletem okablowania oraz oprogramowaniem do regulacji parametrów obrazu. I prawdę mówiąc – całe szczęście, że jest ono w zestawie, gdyż tak topornie działające przyciski sterujące jeszcze nie widziałem. Możliwe, że to wada dostarczonego egzemplarza, ale po kilkunastominutowej zabawie z menu OSD po prostu boli dłoń. Gdyby nie ten minus, konstrukcja zasługuwałaby na znaczek „Wybór CLICKA!”

12 → Sony HS-74P

Najdroższy monitor ze wszystkich biorących udział w teście, wyposażony w matrycę o czasie reakcji 16ms. Jakość obrazu jest jedną z najlepszych. Monitor dobrze sprawdzał się w grach i w codziennych zastosowaniach. Z jedynym zastrzeżeniem – tylko w sytuacji, kiedy w pokoju było naprawdę ciemno. Wykorzystana technologia podświetlenia matrycy zapewnia równomierne rozprzelenie obrazu. Jednocześnie jednak powłoka, której zadaniem jest umożliwienie wyświetlenia głębszej czerni, sprawia, że od panelu odbija się dość mocno każde zewnętrzne światło. Nie jest to tak dokończalne przy jasnych obrazach, jednak przy przeglądaniu np. stron internetowych o ciemnym tle powoduje znieczucie wzroku. Monitor ma szerokie możliwości regulacji parametrów obrazu, z siłą podświetlenia włącznie. Dziwi natomiast fakt, iż zablokowane są one dla barwy zielonej.

Obudowa o eleganckim wzornictwie wykonana jest z wysokiej jakości materiałów. Szkoda, że urządzenie za taką cenę oferuje tak mały zakres regulacji położenia – tylko pochylenie. Złącza sygnałowe – zarówno analogowe, jak i cyfrowe – oraz gniazdo zasilania umieszczono pod tylną pokrywą. Dostęp do nich jest wygodny, nic nie przeszkadza w podłączaniu kabli. W pudełku dostarczany jest komplet okablowania oraz płyta CD z instrukcją. Tutaj kolejny zgrzyt – pliki sterowników należy ściągnąć ze strony internetowej Sony.

Przyznam szczerze, że ten monitor wzbudził we mnie najbardziej mieszane uczucia. Z jednej strony ciekawe wzornictwo, komplet okablowania, dobrej jakości obraz, z drugiej – lustrzana powierzchnia ekranu, brak możliwości regulacji koloru zielonego, brak sterowników na płycie oraz wysoka cena. Nie jest to urządzenie, które mógłbym z czystym sumieniem polecić, ale możliwe, że znajdzie wielbicieli.

Philips 170X5FB

1349 zł

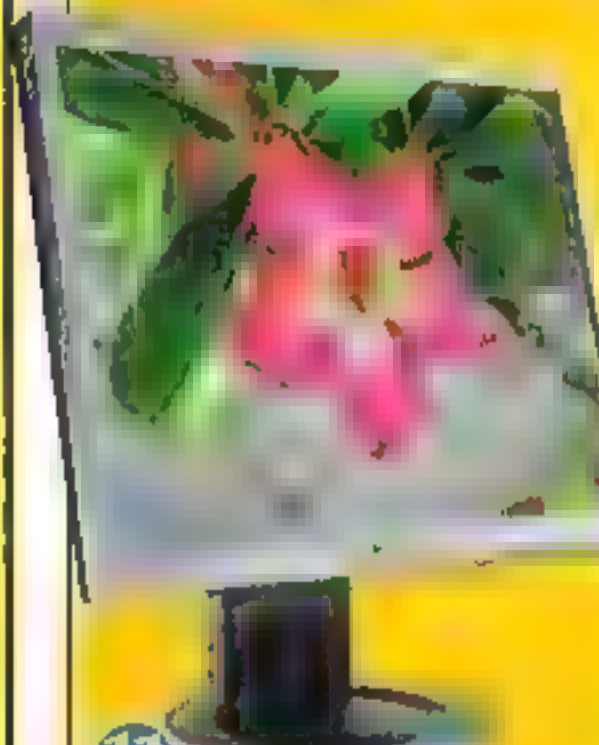


- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 260 cd/m2 / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochylanie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Philips Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 195 B, 02-222 Warszawa

Samsung 710T

1500 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 600:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 160°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylanie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

Samsung Electronics Polska, ul. Szturmowa 2, 02-678 Warszawa

SONY HS-74P

2000 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 400 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylanie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Sony Polska, al. Jana Pawła II 29, 00-867 Warszawa

Grafika

na miarę XXI wieku

Grafika komputerowa rozwija się w tak szalonym tempie, że aby cieszyć się płynnym obrazem w najnowszych grach, co jakiś czas niezbędna jest wymiana sprzętu na nowy...

Gdy dotychczasowa karta graficzna przestaje sobie radzić, wypada wybrać się do sklepu komputerowego. Przyda się zasobny portfel i wiedza o tym, co warto kupować. Co jednak zrobić, gdy nie jesteś ekspertem? Półki sklepowe uginają się od kart graficznych różnych producentów. Którą z nich powinieneś wybrać? Dla większości graczy najważniejsza jest wysoka wydajność karty za rozsądną kwotę. Przyjrzyjmy się temu, czym kuszą sklepy

Czym one się różnią?

Różnica między modelami do tysiąca złotych a tymi za kwotę znacznie większą sprowadza się wyłącznie do szczegółów sprzętowych. Wszystkie karty oparte na procesorach graficznych oferujących zgodność z DX 9 posiadają mniej więcej te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu – różna jest natomiast prędkość, z jaką obraz ten będzie przez każdą z nich wyświetlany. Aby nowoczesne produkty były szerzej dostępne, producenci zdecydowali się po prostu na obniżenie wydajności. Wraz ze spadkiem

cen ubywa zatem potoków renderujących, jednostek vertex (patrz słowniczek), spada częstotliwość pracy zegarów procesora graficznego i pamięci, zmniejsza się także przepustowość szyny danych.



Radeon 9600Pro
• absolutne minimum w dzisiejszych czasach
• warto rozejrzeć się za modelem posiadającym 256 MB pamięci
• cena od około 400 do 600 zł

Co kupisz za 500 zł?

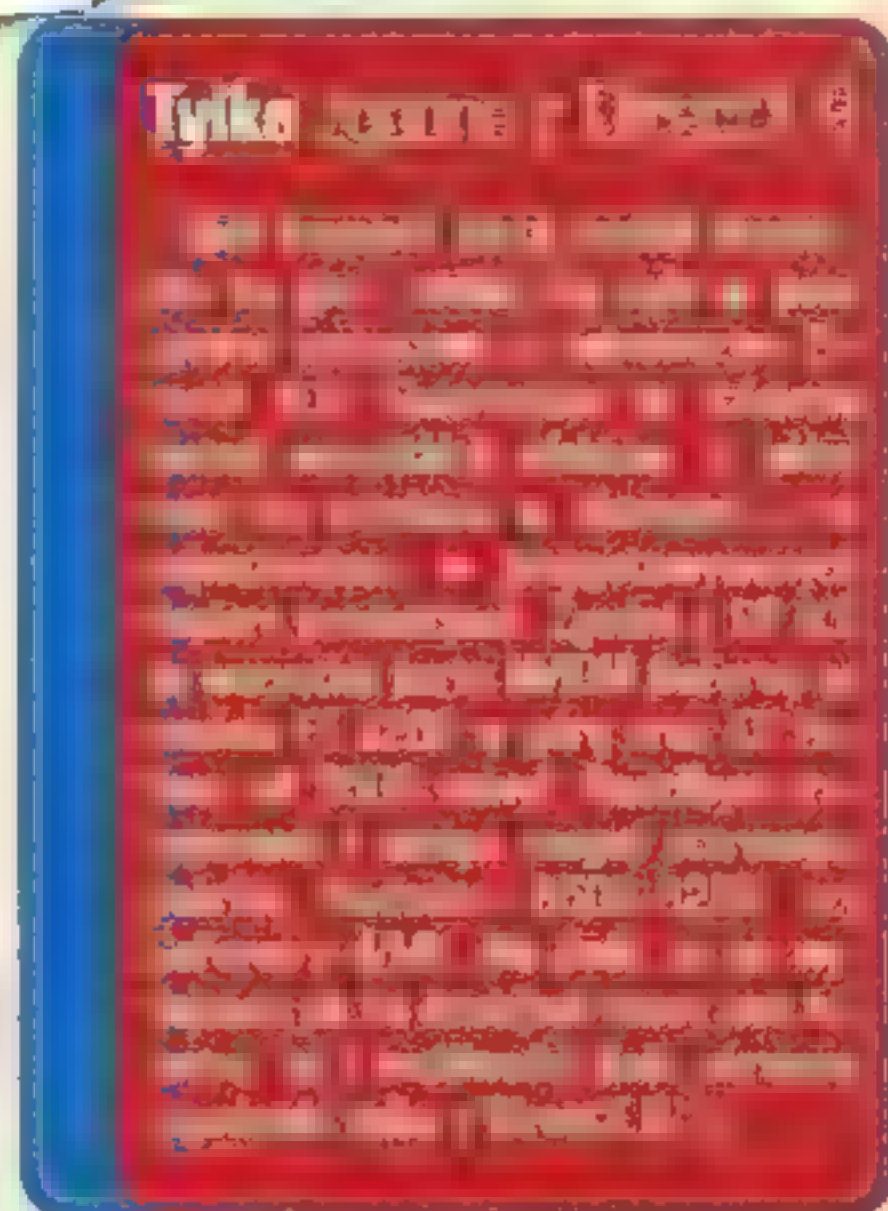
Dysponując kwotą około pięciuset złotych, nie spodziewaj się, że uda ci się nabyć „rakietę” – one są droższe. Potrzebna jest ci zatem karta, która zapewni dobrą wydajność w najnowszych grach i której moc starczy na komfortową zabawę w najbliższych miesiącach.

III

Zacznijmy od oferty firmy ATI, której przedstawicielami w tym przedziale cenowym są modele **Radeon 9550 i 9600**. Te pierwsze oferowane są niekiedy nawet za około 220 zł. Ta dość niska cena to efekt zastosowania tylko 64-bitowej szyny (odpowiada ona za prędkość, z jaką przesyłane są dane – im więcej bitów, tym większa przepustowość, a sama karta staje się wydajniejsza). Przed zakupem koniecznie sprawdź, czy karta graficzna jest 64- czy 128-bitowa. Oczywiście, warto wybrać tę drugą.

Wszystkie przedstawione poniżej karty oferują te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu. Posiadają tę samą liczbę potoków renderujących i jednostek teksturujących, różnią się jedynie częstotliwościami pracy procesora graficznego oraz pamięci.

Radeon 9550 – można go nabyć za 250 do 400 zł, w zależności od producenta i oferowanej ilości pamięci oraz liczby wyjść/wejść. Karta jest na tyle dobra, byś mógł pograć w większość nowych gier. Nie licz jednak na płynną rozgrywkę w wysokie rozdzielczości i z dużą liczbą detali. Zapomnij o użyciu funkcji wygładzania krawędzi czy filtrowania anizo-



tropowego (DOOM III czy HALF-LIFE 2). Moc 9550 jest obecnie zaledwie wystarczająca. Ciekawostką jest **Radeon 9550 XT** firmy Gigabyte. Zastosowano w nim ten sam procesor graficzny, który używany jest w modelu 9600 XT. Pod taką nazwą również wykrywa kartę komputer. Jej wydajność równa jest najlepszym 9600 Pro, ze zwykłym 9550 nie ma nawet porównania. Cena 400 zł – za te pieniądze prawdziwa rewelacja!
Radeon 9600 – oferowany za kwotę od 300 do 500 zł jest praktycznie tym samym, co model 9550. Różnica polega na wyższym taktowaniu procesora graficznego karty. To gwarantuje wyższą wydajność, choć dla ciebie, gracz, nadal za małą

Radeon 9600 Pro – cena waha się w granicach od 400 do nawet 600 zł. Model ten to w tej chwili najlepszy wybór. Najlepiej wypadają karty firm HIS i Sapphire – ze względu na wyższe względem konkurencji taktowania i uznaną markę. 9600 Pro oferuje dobrą wydajność i pozwala cieszyć się detalami w niemal wszystkich najnowszych grach. Ze względu na rosnące wymagania gier, idealnym wzborem będzie wersja z 256 MB pamięci

NVIDIA

Odpowiedzą na produkty konkurencji jest seria GeForce FX firmy NVIDIA. Podobnie jak w przypadku ATI, wszystkie karty oferują te same możliwości generowania obrazu, a także posiadają taką samą liczbę potoków renderujących oraz jednostek teksturujących. Różnica dotyczy wyłącznie częstotliwości pracy zegarów

Seria kart FX, bardzo popularnych na rynku, nie jest szczególnie udana. Wszystkiemu winna kiepska wydajność jednostek Pixel i Vertex Shader, na których w głównej mierze opierają się efekty graficzne w najnowszych grach. Dlatego w tej kategorii cenowej zdecydowanie lepiej będzie rozważyć zakup jednego z wyżej wspomnianych Radeonów.

GeForce FX 5200 – do nabycia w cenie 200-400 zł. Tak samo jak w przypadku najsłabszego modelu ATI, tutaj także możesz spotkać modele wyposażone w 64-bitową szynę danych. Nie ma to jednak większego znaczenia, bowiem nawet wersja 128-bitowa oferuje beznadziejną wydajność. Karty 5200 można znaleźć dość często w zestawach oferowanych w supermarketach. Modele te, jak i wspomniane zestawy, omijają szerokim łukiem.

GeForce FX 5500 – oferowany za około 300 zł, tylko minimalnie szybszy od FX 5200. Karta kiepska, jej zakup będzie wyłącznie stratą pieniędzy. FX 5500 nie jest w stanie zapewnić satysfakcjonującej wydajności. Tak jak w przypadku modelu opisanego powyżej, oferowane są wersje 128- i 64-bitowe

GeForce FX 5600 – za 300/400 zł dostajesz model tylko nieznacznie szybszy od 5500. Różnica dzieląca FX 5600 od najsłabszego FX 5200 jest tak mała, że obie karty można potraktować jednakowo. GeForce FX 5600 również nie spełnia twoich oczekiwań.

GeForce FX 5700 – karta dostępna w cenach od 450 zł za model ze 128 MB pamięci i 600 zł za model z 256 MB. Z przedstawionych FX zdecydowanie najwydajniejszy, dobrze radzi sobie w starych grach i poprawnie w nowych. Jeśli chcesz, aby twój zakup pozwolił na komfortową zabawę na dłużej, FX 5700 odpada. Dowodem na to mogą być choćby wyniki z testu 3DMark05 – bezpośredni konkurent cenowy FX 5700, Radeon 9600 Pro, osiągnął wynik dwu-



Radeon 9800 Pro

- bardzo szybka i wydajna karta
- umożliwia zadowalającą zabawę we wszystkie dostępne na rynku gry
- cena około 800 zł

krotnie lepszy. Wybór jest zatem oczywisty. Pamiętaj o kartach **5700LE** – są o wiele tańsze, ale także o wiele „słabsze” od wersji 5700. Ich wydajność jest na poziomie modelu 5200.

GeForce 6600 – model w cenie 550-650 zł jest dość ciekawym rozwiązaniem, jeśli masz w planie zakup karty za około 600 zł. Jeśli chodzi o wydajność, oczywiście odstaje od GT, lecz można go porównać z 9600 Pro. Oferuje przy tym większe możliwości technologiczne. Dostępne są produkty 128 MB i 256 MB.

Karty w cenie około 1000 zł

Z kwotą tysiąca złotych w portfolio możesz myśleć o karcie, która oferuje wysoką wydajność i pozwoli ci spać spokojnie przez długie miesiące. Nawet najnowsze gry niczym cię nie zaskoczą. Będziesz mógł nieźle pohulać!

ATI

Zaczynamy ponownie od ATI i modeli **9600 XT** oraz **9800 Pro**. 9800 i 9800 Pro oferują te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu co Radeon 9550 oraz 9600. Są jednak zdecydowanie szybsze, a to ze względu na zastosowanie 256-bitowej magistrali pamięci i ośmiu potoków renderujących (modele 9550/9600 mają tylko cztery).

Radeon 9600 XT – za 600 / 700 zł otrzymujesz najszybszy z modeli 9600. Byłby dla ciebie wyborem idealnym, gdyby nie cena. Ta jest stanowczo za wysoka.

Radeon 9800 – oferowany za około 700 zł. W tym przedziale cenowym to wydajnościowy średniak. Zdecydowanie szybszy od 9550 i 9600, odstaje od modelu 9800 Pro. Idealny, jeśli masz w portfolio trochę mniej niż tysiąc złotych.

Radeon 9800 Pro – można go nabyć nawet za 800 zł (wersja ze 128 MB pamięci), są także modele dochodzące do 1300 zł. 9800 Pro to bardzo szybka karta, która pozwala grać we wszystkie obecne na rynku gry. Dodatkowo często możesz włączyć filtrowanie anizotropowe czy wygładzanie krawędzi bez obawy o utratę płynności obrazu. Świetny model ma w ofercie firma HIS (model Excalibur). Wyposażony jest on w bardzo wydajny i cichy system chłodzenia – niestety, jest droższy. Uwaga! Podobnie jak w niższym przedziale cenowym, w przypadku Radeon 9800 także możesz spotkać karty z dopiskiem **SE** lub **Lite**. Mają one cztery potoki renderujące i 128-bitową szynę danych – modelami 9800 czyni je właściwie tylko nazwa. Ich cena oscyluje wokół 500 zł, ale pomimo tego odradzamy zakup.

NVIDIA

NVIDIA oferuje w tej kategorii jedynie **GeForce 6600 GT**. Przewagę nad konkurencją daje jej bardzo wydajne jednostki Pixel i Vertex Shader

w wersji 3.0 (ATI 2.0), zgodnie z najnowszym standardem DirectX 9.0c. Na razie to atut widoczny głównie na papierze, choć niebawem pojawi się wiele korzystających z niego gier. Dodatkowo karta GeForce świetnie radzi sobie w trybie OpenGL (patrz słowniczek). Oznacza to mniej więcej tyle, że do DOOM 3 oraz wielu innych gier jest to sprzęt jak marzenie. Tu polecam firmy Gainward i Leadtek – z uwagi na dobre chłodzenie.

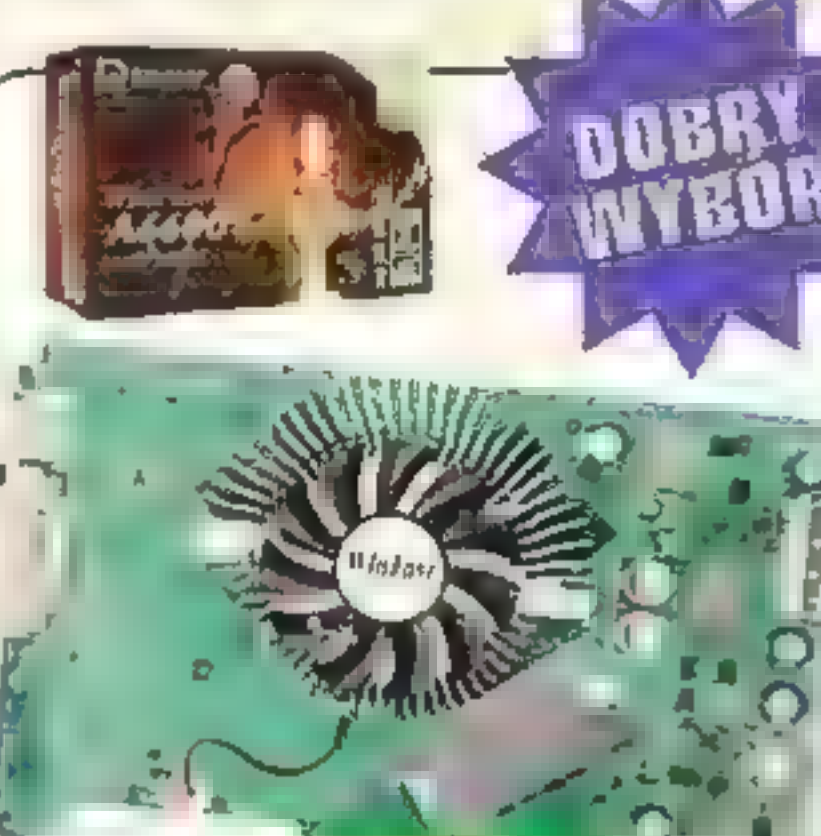
Ta karta w swojej kategorii cenowej (800-1100 zł) okazuje się prawdziwą rewelacją. Jest zdecydowanie szybsza od Radeon 9800 Pro, dodatkowo ma o wiele większe możliwości techniczne niż produkty ATI. Z GeForce 6600 GT nie musisz martwić się o przyszłość. Karta ta powinna zapewnić wystarczającą wydajność jeszcze na długo.

Tak więc najlepszym wyborem w kategorii kart AGP za tysiąc złotych jest bez wątpienia GeForce 6600 GT. Model najszybszy, najnowszy technologicznie i mający największe możliwości. Powinien zadowolić każdego gracza. Jeśli masz mniej gotówki, idealnym rozwiązaniem jest Radeon 9600 Pro. Karta ma bardzo dobry stosunek wydajności do ceny. Obecnie po prostu nie opłaca się inwestować w nic słabszego.

PCI-Express nadciąga

W sklepach pojawia się także coraz więcej kart graficznych w wersji PCI Express. Pod tą nazwą kryje się najnowszy interfejs, oferujący bardzo wysoką przepustowość danych. Ma on między innymi zastąpić dotychczas stosowane AGP. Gniazdo PCI Express dla kart graficznych otrzymało nazwę PEG – „PCI Express for Graphics” – i można je spotkać na najnowszych płytach głównych. Interfejs zapewni transfer danych rzędu 9.6 GB/s, czyli dwukrotnie większy w stosunku do AGP 8X. Drugą zaletą stanowi niezależna, dwukierunkowa praca interfejsu.

Wspominamy o PCI-E z ważnego powodu – w przyszłości złącze to będzie coraz popularniejsze, by w końcu stać się obowiązującym standardem. Jeśli myślisz o zakupie nie tylko samej karty graficznej, ale całego zestawu komputerowego, dobrym wyborem będzie zestaw wyposażony w PCI-E. Umożliwi ci to łatwą wymianę karty graficznej za jakiś czas – najnowsze modele pojawiać się będą coraz rzadziej w wersji AGP. I jeszcze dwie informacje: już dzisiaj karty graficzne w wersjach PCI-E kosztują tyle samo, a czasami nawet mniej niż ich odpowiednik dla AGP. Natomiast co do wydajności, na razie zalety nowego złącza są jeszcze niezauważalne. Nie wierz zatem, że ten sam model karty, korzystający z PCI-E, w grach działa lepiej niż model na AGP.



GeForce 6600 GT

- doskonała obsługa OpenGL
- wydajne jednostki Pixel i Vertex Shader
- zgodność z DirectX 9.0c
- cena od 800 do 1100 zł

SŁOWNICZEK POJĘĆ

Procesor graficzny – układ scalony umieszczony na karcie graficznej, odpowiedzialny za większość obliczeń związanych z prezentowaniem grafiki na ekranie. Procesory graficzne znajdują najczęściej zastosowanie w grach komputerowych, wykonując skomplikowane obliczenia i odciażając tym samym procesor komputera. Najbardziej znane firmy produkujące procesory graficzne to NVIDIA oraz ATI.

DirectX – pakiet bibliotek firmy Microsoft, pod który pisaną jest większość gier. Cały czas rozwijany i ulepszany, obecnie doczekał się wersji 9.0c. Programiści dodają coraz to nowe funkcje, które służą rozwojowi grafiki komputerowej oraz dźwięku.

OpenGL – podobnie jak DirectX, jest to API, pod które są pisane gry. Obecnie DirectX i OpenGL oferują niemal te same możliwości i pozwalają programistom na uzyskanie oraz stosowanie tych samych efektów.

Wygładzanie krawędzi – technika mająca za zadanie wyeliminowanie schodków/ząbków czy jak kto woli – ostrych krawędzi widocznych na obiektach. Daje znakomite efekty, choć znacznie zwalnia pracę karty graficznej.

Filtrowanie anizotropowe – filtrowanie tekstur dające ostrzejszy, mniej rozmyty obraz. Czym wyższy tryb, tym ostrzejsze obiekty w oddali, a słabsza wydajność karty.

Potok renderujący – to oddzielna jednostka wewnątrz układu graficznego, która „koloruje” piksele. Dostaje ona informacje o kolorze piksela, kod dla Pixel Shader i dane na temat tekstury. Jeden potok renderujący potrafi „obrobić” tylko jeden piksel w jednym cyklu zegara karty. Im potoków więcej tym karta wydajniejsza. Najszybsze modele na rynku posiadają aż 16 potoków renderujących.

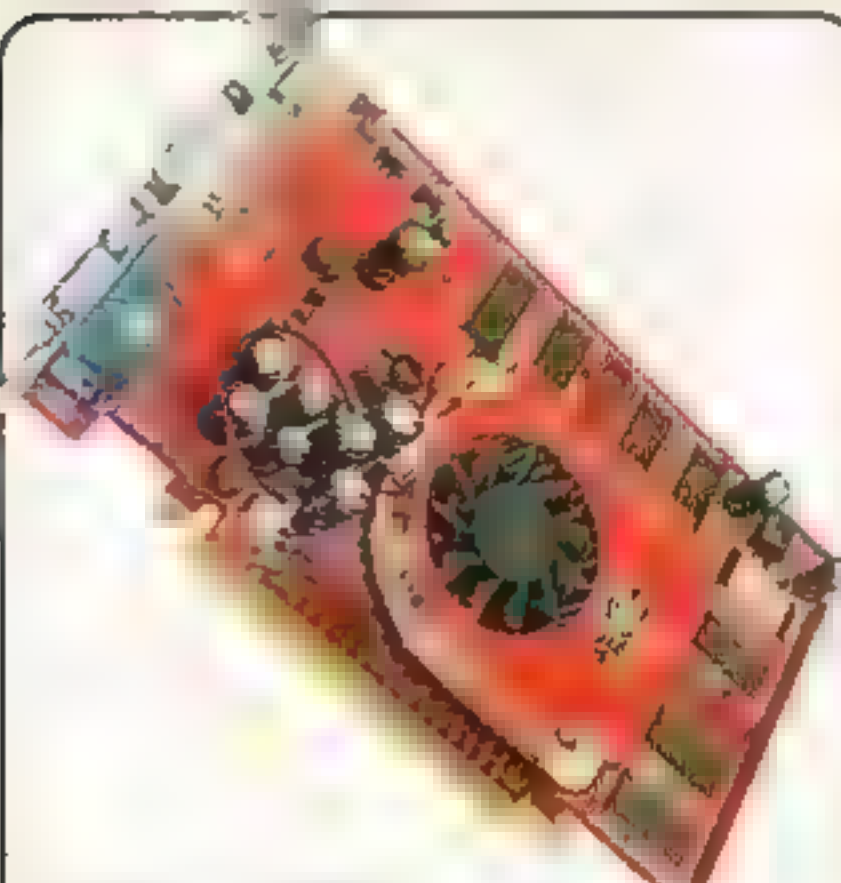
Pixel Shader – jednostka cieniowania pikseli. Programowa na podzespoły procesora graficznego wyspecjalizowane w szybkim obliczaniu kolorów każdego piksela renderowanego obrazu. Barwa obliczana jest na podstawie analizy parametrów tekstury, wyników obliczeń Vertex Shader oraz funkcji opisującej efekt specjalny (mgła, przezroczystość, stopień odbicia światła). Dzięki jednostkom Pixel Shader powierzchnia obiektów w animacjach trójwymiarowych może wyglądać naturalnie bez konieczności zmniejszania ilości wyświetlanych na sekundę klatek animacji.

Vertex Shader – jednostka cieniowania wierzchołków. Programowana część procesora graficznego, wyspecjalizowana w wykonywaniu szybkich przekształceń geometrycznych renderowanego obrazu na podstawie informacji opisujących wertyksy. Zaletą takich jednostek jest możliwość realizowania dowolnej zaprogramowanej przez autora programu funkcji przekształcania powierzchni. Układy graficzne mogą mieć więcej niż jeden wbudowany Vertex Shader. Obecnie najpotężniejsze posiadają ich aż 6. Pixel Shader i Vertex Shader to elastyczne jednostki, które można programować w celu uzyskiwania nowych efektów.

Vertexy – najmniejsze elementy scen 3D, wierzchołki trójkątów, z których składają się wszystkie elementy 3D. Każdy vertex zawiera m.in. informację o współrzędnych x, y, z.

Jednostka teksturująca czyli **TMU** (ang. texture mapping unit) jest to jednostka nakładająca tekstury. Nakładanie (mapowanie) tekstur jest niezwykle ważnym krokiem w tworzeniu trójwymiarowego obrazu. Polega na odpowiednim „obciążeniu” obiektu 3D teksturą, która jest zwykłym obrazkiem (mapą bitową).

Taktowanie – częstotliwość w MHz, z jaką pracuje procesor graficzny i pamięć karty. Im taktowanie wyższe, tym oczywiście większa wydajność.



GeForce 6600

- wydajność porównywalna z 9600 Pro
- duże możliwości technologiczne
- cena około 600 zł

Ekskluzywna mysz

Jeśli uważasz, że cena jest jedynym wyznacznikiem jakości, mamy dla Ciebie propozycję nie do odrzucenia. Wystarczy XXX złotych i możesz stać się posiadaczem wyjątkowej myszki Razer Diamondback. Co takiego – poza ceną – jest w niej wyjątkowego? Przyjrzyjmy się bliżej temu gryzoniowi.

Razer jest myszką przewodową, optyczną. Urządzenie działa z rozdzielczością 1600 dpi (punktów na cal), co gwarantuje niesamowitą wręcz precyzję oraz szybkość. Gryzoń posiada 7 programowalnych przycisków (w tym dwa wyłożone antypoślizgowym materiałem) oraz rolkę mogącą np. służyć do przewijania stron WWW. Do komunikacji z komputerem Razer wykorzystuje złącze USB – producenci myszki postanowili zaopatrzyć ją w połączoną wtyczkę.

Podczas pracy myszka zachowuje się jak myszka. Tu chyba nie należało się spodziewać

220.00 cudów. Faktycznie, jest bardzo szybka – reaguje na najmniejszy ruch ręki. Minusem, i to sporym, są za to dodatkowe przyciski, umieszczone z boku obudowy. O ile te po lewej stronie da się od siebie obsłużyć, to te po prawej zwyczajnie przeszkadzają. Mimo ergonomicznego kształtu, myszka wcale nie leży dobrze w dłoni, a delikatne sensory przycisków sprawiają, iż podczas przesuwania gryzońa co i raz wciskamy któryś z klawiszy.



Extramysz może być twoja!

Odpowiedz na pytanie: Czy myszka optyczna posiada kulkę?

BY TAK BY NIE

Wzrosty i wagi po SMS: 1224 4441
Czas trwania konkursu: 31.03.2005
Wyniki konkursu: 31.03.2005
Wszystkie pytania i odpowiedzi: 1224 4441

Bez kabli – bez kłopotów?

Niektóre wynalazki i udogodnienia okazują się mało praktyczne. Ot, taka bezprzewodowa klawiatura – po co to komu? Wychodząc z tego założenia, jak najdłużej odwlekalem test zestawu Media-Tech Mastertype RF.

Pierwsze wrażenia po rozpakowaniu zestawu są bardzo pozytywne – klawiatura, myszka i nadajnik wyglądają bardzo porządnie. Wydają się przeczyć stereotypowi dalekowschodniego, elektronicznego gadżetu, tak popularnego w naszych sklepach. Sprzęt wykonano porządnie i nie rozpadł się po kilku godzinach użytkowania. W zestawie znalazł się także komplet baterii alkalicznych (3 do klawiatury i 2 do myszki) oraz... dodatkowe 2 akumulatory wraz z ładowarką USB. I tu pierwsze pytanie, czy aż takim problemem byłoby danie jeszcze 3 akumulatorów (np. kosztem baterii)?

Po podłączeniu zestawu nie zaobserwowałem żadnych anomalii w działaniu urządzenia. Na początku wystąpił tylko problem z dostrojeniem myszki do nadajnika – mimo wielu prób uparcie nie chciała działać. Pomogła dopiero wymiana baterii. Niespodzianką okazała się instalacja systemu Windows XP – tak się akurat złożyło, że pod moją opiekę trafił PC wymagający reinstalacji. Okiem i tu, drodzy państwo, pierwsza niespodzianka. Systemu nie dało się zainstalować, bo na klawiaturze nie działały wszystkie klawisze funk-

cyjne F1 – F12! Cemu? Nie mam pojęcia. I druga niespodzianka, związana z tym samym tematem – te same klawisze nie funkcjonują także w BIOS'ie! Jedynym słowem – bez drugiej klawiatury w obu wypadkach niewiele zdziałasz!

Mniej emocji dostarczyło używanie myszki. Gryzoń zachowywał się prawidłowo, bez skoków kursora na ekranie i innych przykrych objawów. Osobom przyzwyczajonym do bardziej finzyjnych kształtów może nie przypaść do gustu rozmiar myszki Media-Techu oraz jej lekko toporne kształty. Mimo to urządzenie dość wygodnie leży w dłoni i nie sprawia problemów podczas pracy.

Zestaw używa do komunikacji technologii radiowej. Efektywny zasięg nadajnika wynosi około 1,5 metra. Do normalnej pracy wystarcza to w zupełności, jednak umożliwia eżenie w łóżku, np. w czasie grypy i obsługiwanego w PC tunera TV z klawiatury.

Zestaw Mastertype RF MT1403 to dosyć ciekawa propozycja, jednak nie pozbawiona kilku istotnych wad, mogących utrudnić bądź nawet uniemożliwić pracę.



Precz z brudasami

Przykurzone wnętrza obudowy, swoje własne koty (niemające nic wspólnego z domowymi mruczkami) w zakamarkach radiatorów, bliżej nieokreślone piamy na obudowie i utyłane paluchami klawiatura. Tak wygląda większość baszaków po kilkunastu miesiącach intensywnego użytkowania. Aby usunąć te wszystkie zabrudzenia, nie wystarczy wilgotna szmatka – przyda się profesjonalny zestaw chemii czyszczącej do komputerów.

Do naszej redakcji trafiły właśnie dwa takie komplety – jeden firmowany przez AF Komputer Clearing Products i drugi Selen – Office Line. Na pierwszy ogień poszedł preparat do usuwania starych nalepek – po kilku chwilach z wyblakłych Pokemonów nalepionych na mon-

torze nie został nawet ślad. Etap drugi – ekrany monitorów. Tu niewiele środków działa naprawdę dobrze, jednak testowane preparaty dały sobie radę. Równie skuteczna okazała się pianka czyszcząca, przywracająca dawny blask obudowie PC. Joela. Wśród testowanych produktów jedyną nawilżaną ściereczką były małe

przydatnym gadżetem. Zawarty w nich czyszcik mazal się i lepił, nie chcąc wyschnąć. Pozostałe preparaty na piątą zdali egzamin z przedmiotu „higiena komputera”.



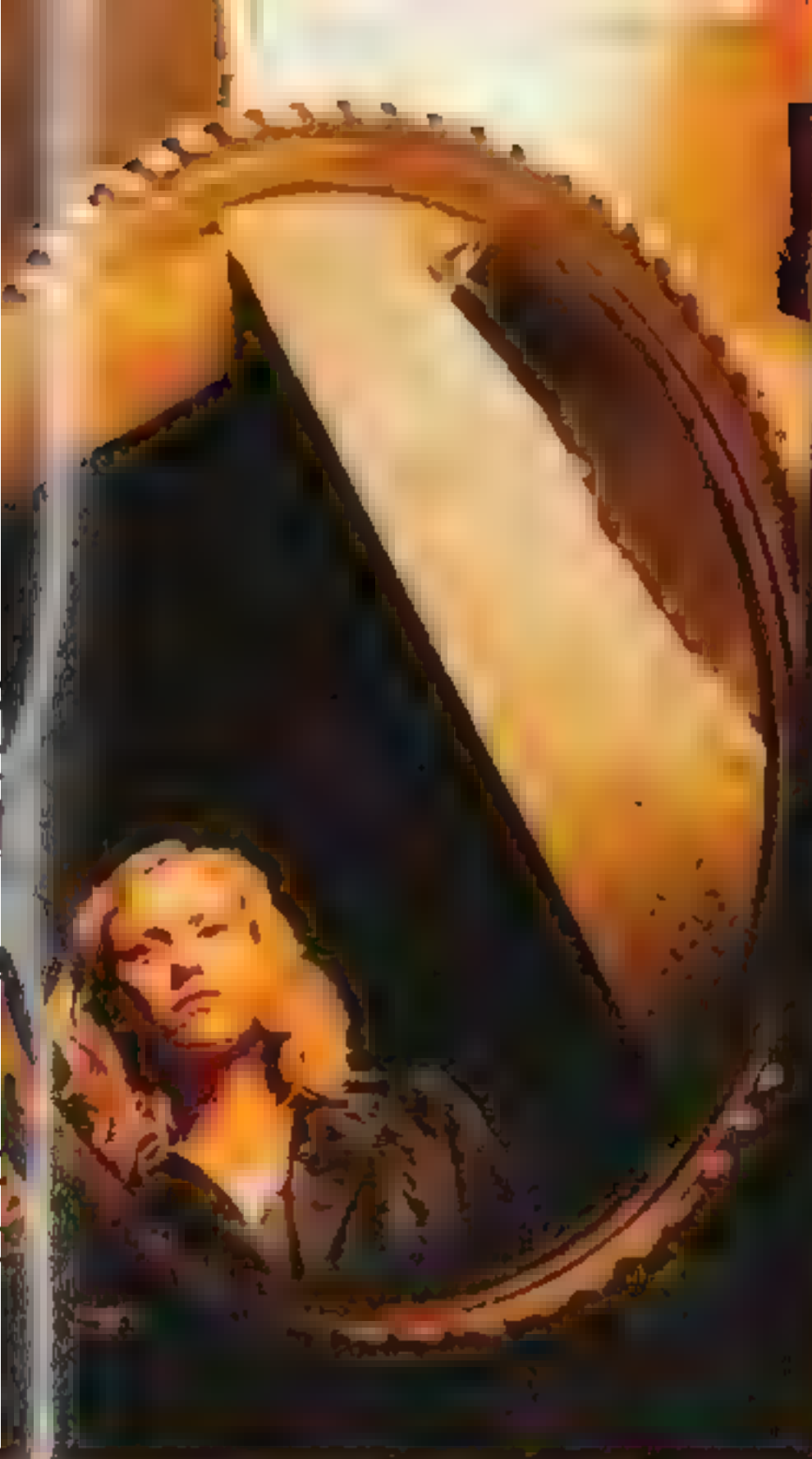
Złocisty Blazen

Bastard Rycerski, Przewoźny, bohater serii „Skrytobójcy” pojawił się w najnowszej fascynacji w ostatnich latach. Uwaga! W tym numerze magazynu „Kosmos” znajdziesz wiele ciekawych informacji o tym bohaterze. W tym numerze magazynu „Kosmos” znajdziesz wiele ciekawych informacji o tym bohaterze.

Jeden sms i książka twoja!



Koszt wysłania wiadomości wynosi 1,22 zł z VAT



Ring 2

premiera
01.04

Nikt nie przypuszczał, że w epoce DVD pierwszy lepszy magnetowid potrafi być zabójczy. Ponownie przekonuje się o tym dziennikarka Rachel Keller (Naomi Watts) oraz jej syn Aidan. Odtąd mordercza kasetka, którą ponoć udało im się zniszczyć, powraca i zbiera jeszcze bardziej krwawe żniwo. Co gorsza, zmarli chcą za pomocą ciała młodego chłopca powrócić do życia. Oczywiście Rachel desperacko broni swojego syna.

Film jest lepszy nie tylko od pierwszej amerykańskiej części, ale także od swojego japońskiego odpowiednika. Absolutnie się nie zgadzam, japońskie wersje biją na łeb amerykańską kicz Frogger! W dużej mierze przyczynił się do tego reżyser oryginalnych horrorów „The Ring” Hi-

Synu, teraz uważaj. Skręcam w lewo i walimy w ślup.

ro Nakata, który stanął za kamerą również w Ameryce. Producenci nie zawiedli się – Nakata zadbał o to, by film nie stracił swojego charakterystycznego klimatu. Budżet, którym dysponował, pozwolił mu pokazać to, na co nie miał kasy w Japonii. Reżyser tak się zapalił do opowieści o dziewczynce ze studni, że zapowiada powstanie trzeciej części.



Constantine

Przykład bardzo czystego jana akcji „Constantine” wciąga jak odkurzacz i wymiata niczym wykwalifikowana sprzątaczką. Keanu Reeves dwój się i troj, by zerżnąć swych wrogów z powierzchni ziemi, lecz znacznie częściej zmywa się z mrocznych zaułków, ścigany przez potężne demony.

Demony? We współczesnym Los Angeles? I do tego gościa o nazwisku Constantine? Bzdura albo komiks, pomyślisz. I rzeczywiście, „Hellblazer” już od wielu lat cieszy się zasłużonym szacunkiem fanów historyjek o raryzowanych. Za jego przenosiny na duży ekran odpowiada Francis Lawrence, reżyser teledysków Britney Spears i Aerosmith. Główny bohater filmu, gnostyk i okultysta, pomaga uroczej policjantce z Los Angeles zbadać zagadkowe samobójstwo jej bliźniaczki. Film wiedzie na potężne pole bitwy, gdzie demony ścierają się z aniołami o władzę nad światem.

Film wszedł właśnie do amerykańskich kin.

Kochanie, nie poddawaj się, uprząliśmy już twoją białą koszulę, teraz będziemy ją wyciągać!

zdobywając olbrzymią sympatię widzów. Nie było więc zawodu, jaki towarzyszył premierom „Elektry” i „Kobiety-Koty”. A tak przy okazji: Keanu Reeves powiedział podczas premiery, że chciałby nakręcić „Constantine 2” gdyż bardzo podoba mu się główny bohater. Za kochał się niuiek sam w sobie!

premiera
11.03

Dom latających sztyletów

premiera
08.04



Tygrys już się nie czeł, a smoka odkryli. Bohater „Hero” przestał być bohaterem, a niewidomy masażysta Zatoichi widzi dalej niż teleskop Hubble a Fani azjatyckiego kina przygodowego potrzebują nowych wrażeń, czegoś, co nasyci ich oczy i zmusi umysły do wyjątkowej pracy. Z pomocą nadciąga „Dom latających sztyletów”.

Historia przedstawiona w filmie toczy się w X wieku i opowiada o podróży (fizycznej i duchowej) grupki młodych, nieprzeciętnych ludzi. Dwóch doświadczonych kapitanów wykonuje tajną misję, której celem jest pochwylenie przywódcy buntowniczego ugrupowania zwanego Domem Latających Sztyletów. Towarzyszy im młoda, niewidoma prostytutka, jedyna osoba mogąca doprowadzić ich do właściwego człowieka. Ludzi tych łączy początkowo poczucie misji, później przyjaźń zamieniająca się szybko w miłość. Jednak film Yimou Zhanqa to nie „Titanic”. Wódzów zachwycić ma coś zupełnie innego niż w dziele Jamesa Camerona. Nesamowita choreografia walk, bajecznie kolorowe kostiumy i kapitalna muzyka czynią z „Domu latających sztyletów” prawdziwy przebó. Dla wszystkich miłośników „Przyciętego tygrysa”, „ukrytego smoka” jest to lektura obowiązkowa.



Dziedzic Maski

premiera
01.04



O rany, o rany, ja też chcę mieć takie plastikowe włosy!

Tak, to prawda. „Maska” kasowy hit Jima Carrey’a z 1994 roku, doczekała się kontynuacji. W „Dziedzicu Maski” nie zobaczymy jednak Psiego Detektywa ani ślicznie uśmiechającej się Cameron Diaz. Bohaterem filmu jest rysownik Tim Avery, który wydaje się być merną imitacją bankowca Stanleya Ipkissa. Głównej postaci poprzednie części Avery, zyc o wy nieudacznik, postanawia zaopiekować się pewnym nieznosnym bachorem – loksem. Mały śmieszek wchodzi w posiadanie tytułowej Maski. Co tu dużo mówić, zaczynają się dzieć dziwne rzeczy.

Ze kontynuacji wielkich hitów Jim kończy się kupa, wiedzą już w.e.b.c.e.e filmu „Głupi i Głuszy”. Precquel zatytułowany „Kiedy Harry poznał Joyda” w Polsce wszedł od razu na kasety, a i tak w wypożyczalniach mało kto go zauważył. Ten sam los czeka „Dziedzica Maski”, który za oceanem stał się dla krytyków chłopcem do bicia. O ile w „Masce” Jim radził sobie w zasadzie bez efektów specjalnych o tyle nowi aktorzy podpierają się nimi niemal bez przerwy, niszcząc klimat filmu. Szkoda

tekst: Michał „Gulgol” Zaczarzewski & Dawid „Dave” Muszyński

Czy Sieć da nam do wiwatów?

Cora, młoda osoba, która woli czytać, tematyka sportu, internetowa, nie kupować pisma. Pewnie, aktualność większa, wychodzi częściej. Ale jednak komputera nie można wziąć do autobusu, do wanny, czy wygodnie czytać podczas obiadu. Zresztą w USA panuje ogromna dostępność internetu, powszechna znajomość angielskiego, sławne magazyny, takie jak PC Game, jakos nie umierają. Ciekawe jak to będzie w naszym kraju?

grafiki 16 MB, 64 MB RAM. Pamiętając o niezbyt szybkim sprzęcie mojego dziecka (procesor 333, grafika 32 mb NTriva, 128 RAM, 10 GB HDD) byliśmy przekonani, że zamieszczone przez was gry będą bez przeszkód „chodzić” na komputerze mojego syna. Niestety, po zainstalowaniu załączonych gier okazało się, że nie idzie w nie grać z racji „powolności” sprzętu. Miałoby to być – zrobiliśmy również test na o wiele szybszym komputerze – z procesorem PII 650 Mhz i efekt był podobny. Po prostu gry „muliły”. Jednym słowem, zostaliśmy zwiedzeni informacją zawartą na opakowaniach. Był to pierwszy i ostatni zakupiony przez nasz numer waszego pisma, tym bardziej, iż sprawa dotyczy dziecka, które długo odkładało pieniądze na jego zakup. Z poważaniem

Daniel N.

Po pierwsze, to nie tylko procesor wyznacza szybkość komputera, ale również wiele innych rzeczy (np. „zemuśnienie” rejestru czy bałagan w zapisie danych na dysku). Po drugie i najważniejsze, redakcja jest zobowiązana podawać oficjalne dane dostarczone przez producenta, więc pretensje można mieć do firmy, która grę zrobiła, a nie do nas.

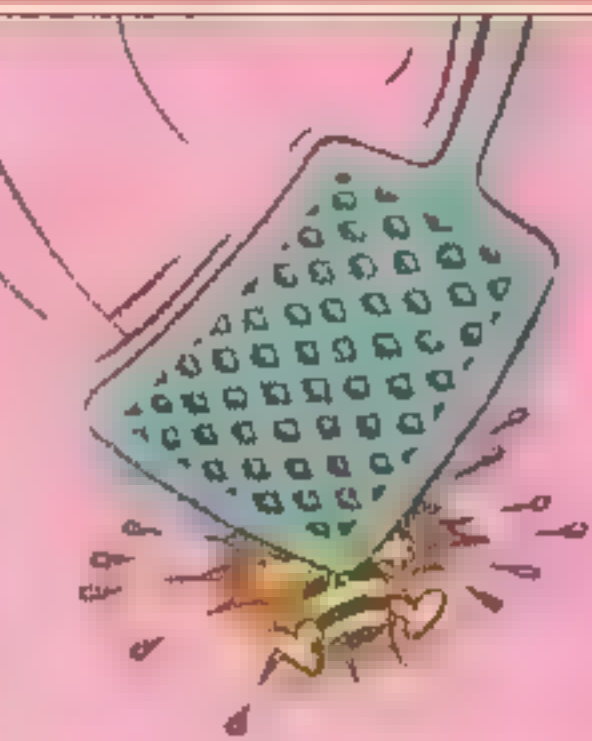
czytelnicy pytają... Joel odpowiada



- Mam problem z grą UDDM 3. Niestety, w czasie instalacji występuje jakiś błąd – plik się nie czyta.
- Jeśli ma pan oryginał, niech pan zadzwoni do dystrybutora, grę wymieni. Jeśli ma pan pirata, to przykro mi, nic się nie da zrobić!
- Mam oryginał! Rosyjski co prawda, ale oryginał... Tak myślę!
- A jest Pan pewny?
- Zdecydowanie. Nazwa gry jest co prawda napisana mazakiem, ale ja piratów nie używam!

*zobowiązany telefon do redakcji

Chłopie, jak twoja ksywa rawe acyjnie pasuje do charakteru oraz poziomu intelektualnego. Sam ją wymyśliłeś, czy kiedyś tak cię nazywają od dzieciństwa? A może załamanie rodzice?



Maja

Ostatni odcinek "Pszczółki Mai"

na naszych kompaktów. Jeszcze jakieś ciekawe pomysły?



Nie będę was kupował!

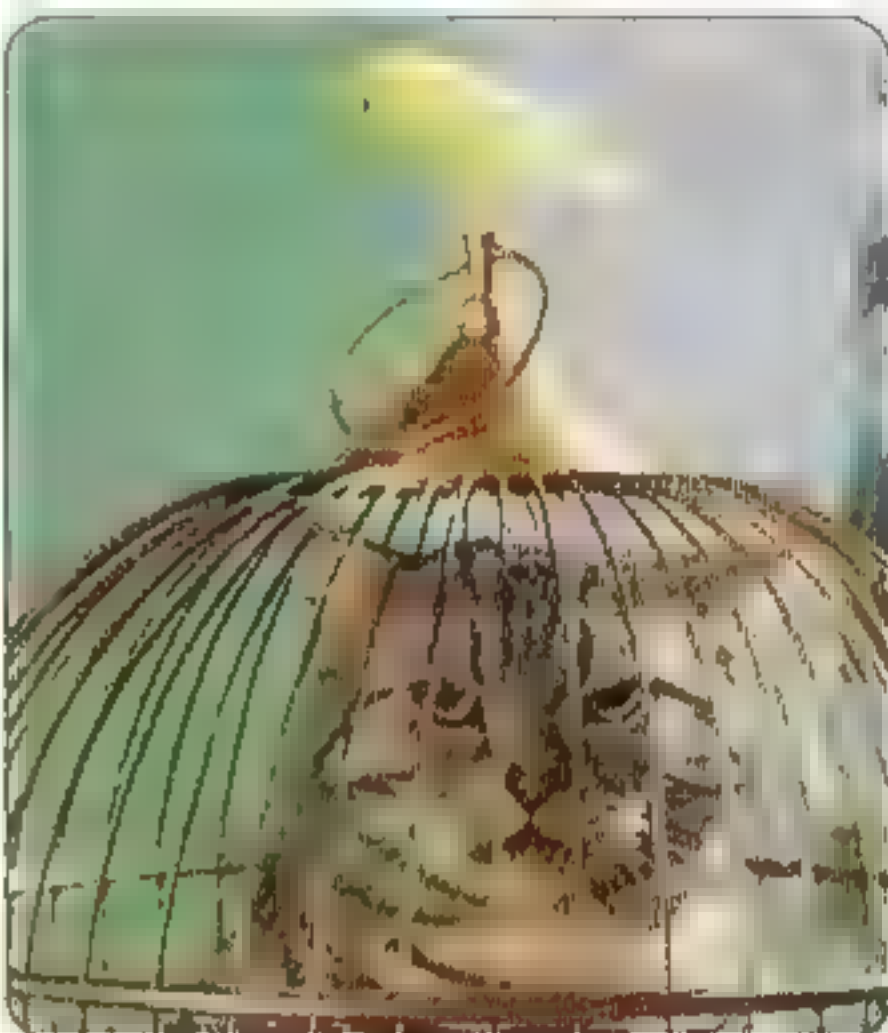
Chciałem poinformować was o bardzo przykrym doświadczeniu z zakupem waszego pisma nr 3/2005. Wspólnie z 9-letnim synem zakupiliśmy je wczoraj w jednym z saloników prasowych. Bardzo długo przeglądaliśmy wszystkie oferty, zanim wybraliśmy waszą. Podstawowym kryterium zakupu były dla nas (jak zawsze) wymagania sprzętowe podawane przez dystrybutora. Dla gier załączonych przez was były to następujące wymagania: procesor 266, karta

Click – twardy jak...

Chciałem sprawdzić wytrzymałość CD'ków, jakie wydają różne gazety komputerowe, w tym też wasza. Wziąłem więc do garażu po jednej starej płytce z „CD-Action”, „Cybermychy”, no i „CLUCKAI”. Rzuciłem najpierw po kolei każdą w ścianę, potem grałem nimi w nogę z chłopakami, następnie rzuciłem wari kamieniami i wreszcie walilem kijem baseballowym. I muszę przyznać, że macie najlepsze CD'ki. Wasz wytrzymał do końca! Inne wysiadły już po rzuceniu kamieniami! Jestem pod wrażeniem!

Loox

My też jesteśmy pod wrażeniem twojej fantazji i umiejętności oryginalnego wykorzystania



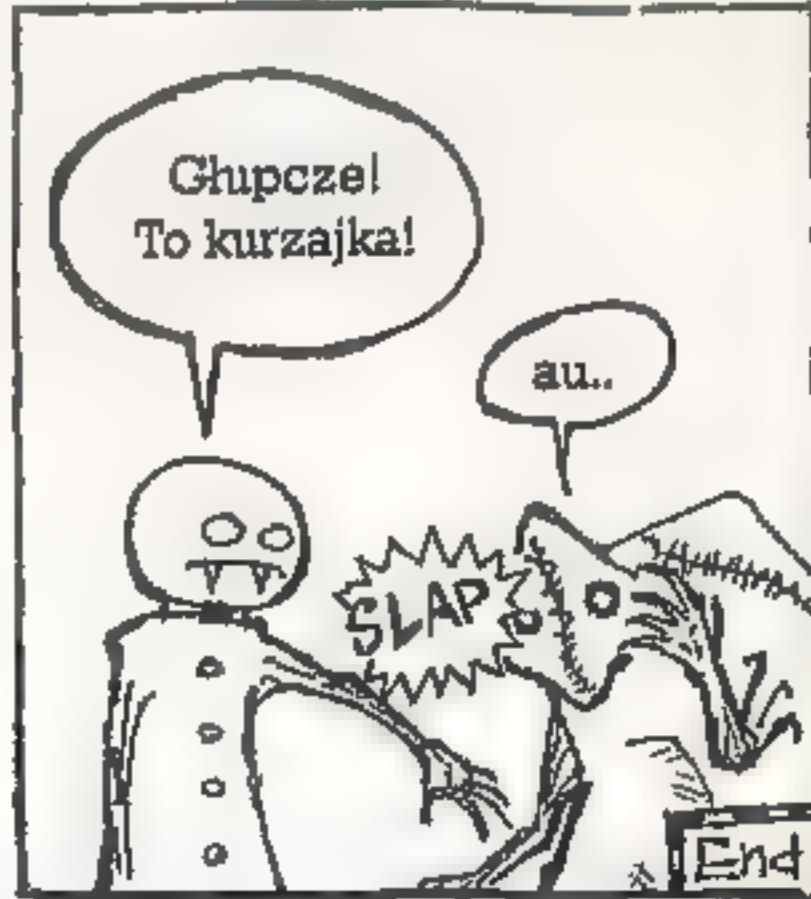
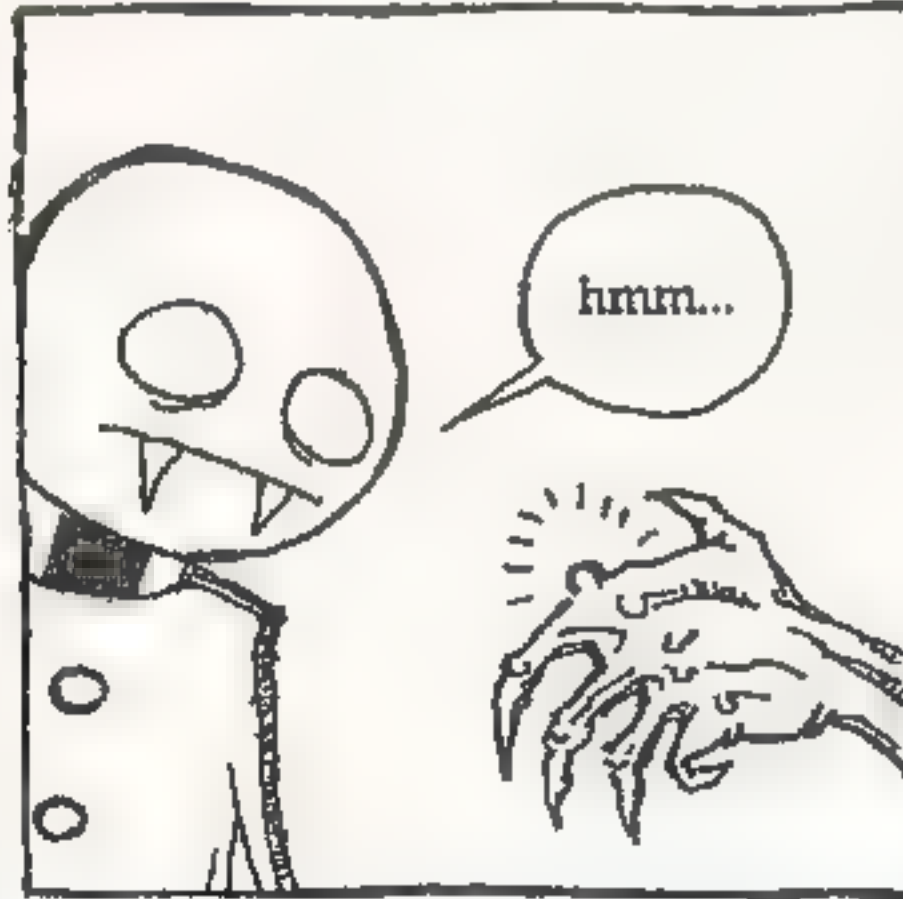
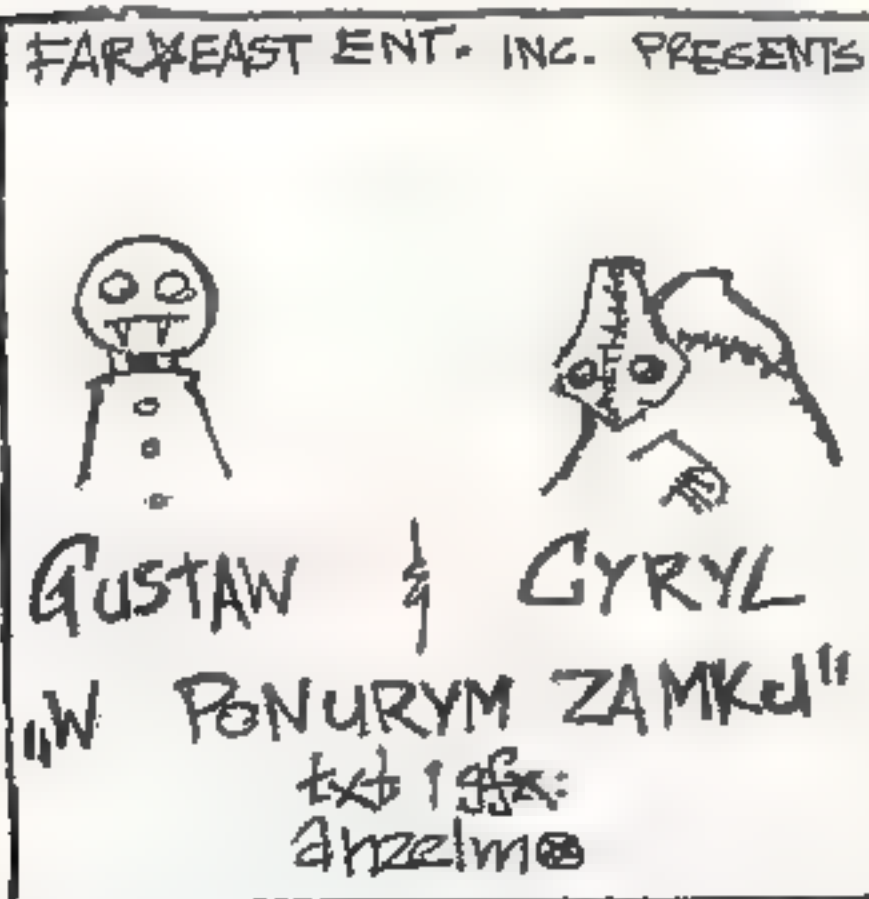
Pytanie do Randalla

Mam do ciebie jedno pytanie, Randall. Jesteś półmózgiem czy tylko udejesz??? Przeczytałem (w numerze 2.2005) jak obraziłeś czterech koleś, którzy byli wkurzeni, że wcisnęliście do gazety jakiś szmelc o nazwie HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM. Otóż ja również delem się nabrać, ale mniejsza o to. Fajna była twoja wymówka: „Trzeba być idiotą, by sądzić, że pięciopłytkowa gra CD zmieściła się na jednej płycie”. Może jeszcze o tym nie słyszałeś, ale sprzedaje się już gry na płytach DVD, dzięki czemu nie zajmuje ona cztery lub pięć płyt, ale jedną! Na przyszłość zastanów się, zanim coś napiszesz, bo robisz z siebie debila.

Fiutek



W tym roku św. Mikołaj trafił do wszystkich dzieci.



Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Czł. Działu Gier oraz General. Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salić (Czł. redakcji), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-RDM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:

Jacek Gollatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Galecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młod

dawski, Dawid Muszyński, Maciej Oginski, Konrad Ramiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Mena Kardas

Adres do korespondencji:

CLUCKAI, skr. pocztowa 333,

04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1,

04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (Kierownik Maximus) janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukłaj, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwejowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelly Europe Sp. z o.o. Kraków. Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami za-

strzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci

e-mail: click@click.pl
www.click.pl



Do sądu nas podają!

Uprzejmie was informuję (bo was lubię), że moi rodzice wnieśli przeciwko wam sprawę do sądu za ten tekst, który przeczytała moja 8-letnia siostra (Komentarz przy zdjęciu: „Co ta piłka mu zrobiła, że tak ją kopie, ciul jeden”?). Z tego co mi wiadomo, zapowiada się niemiło. Cześć!

Seba z Będzina

Mylisz się! Zapowiada się bardzo miło. Bo nie ma nic przyjemniejszego niż pośmiać się i poszydzić na lamach pisma z niedorozwojów. A twoi rodzice, żal to mówić, rozumem nie grzeszą. A gdyby twoja siostra kupiła sobie sznurek i się na nim powiesiła, to kogo by wtedy oskarżyli? Kto jej kazał czytać CLICK! KAI? Mamy gdzieś może napis „magazyn ośmiolatek”? A ja to powinienem oskarżyć producentów prezerwatyw za to, że się twoi rodzice w ogóle urodzili.

Lisek chytrusek

Jestem zbulwersowany waszym podejszcieniem do sprawy zamieszczania płyt CD w waszej gazecie. Kupiłem ostatnio numer CLICK! u pewnego miłego pana, który spuścił mi cenę prawie o połowę i były tam czyste płyty, a nie żadna pełna wersja. Radzę wam się zastanowić, co robicie, ponieważ jak dalej będziecie sobie robić jaja z klientów, to ich straciecie.

Bez podpisu

A jak myślisz naiwniaku, dlaczego ten „miły pan” sprzedał ci pismo za pół ceny? Trzeba kupować w kioskach albo Empikach, a nie u jakiś lewych handlarzy. Tak to jest, jak ktoś próbuje zaoszczędzić parę groszy. Chytry dwa razy traci!

- Nie, kochanie! Twój kolega nie może zostać na noc



Miłość smoczy

CLICK! miłości ma, twój nowy numer tyle radości mi da, jesteś cudowny i wspaniały, inne czasopisma dorównać by ci chciały. Wspaniałością jesteś sam w sobie, njech bardowie układają pieśni o tobie. Zaslugujesz na lepsze poematy, niż w mych wierszach tematy, lecz aby twą wielkość chwalić, musiałem te rymy wywalić!

Ta grafomania chyba dość dobrze opisuje mój stosunek do waszego czasopisma.

Uwielbiam wręczać Randalla w listach, artykuły Joela, waszą szatę graficzną, a nawet gołe babki (bo za pomocą długopisu mogę się wyżyć na ich twarzach i podnieść własną samoocenę), ale przydałoby się również paru facetów! Clickers marzeń jest pierwszym krokiem...

Smoczyca

Wierszyk nam się podoba, opinia o naszych autorach również. Ale radzimy jedno: samoocenę podnoś sobie inaczej niż znęcając się nad zdjęciami! Wiesz, odpowiednie ciuchy, makijaż, trochę solarium i fryzjera, a niemal żadna laska nie opędzi się już od facetów. Bo my jesteśmy dość proste stworzenia :).

Laureaci konkursów CLICK! EXPLORER

→ Sid Meier's Pirates :

Jakub Soroka z Legnicy, Marek Wideman z Katowic, Tomasz Janowicz z Rawicza, Beata Barańska ze Świnoujścia, Michał Dydziański z Gdańska, Rafał Wilczyński z Rejowca Fabrycznego, Kamil Niebrzydowski z Radomia, Krzysztof Dziwylski z Warszawy, Maksymilian Nowicki z Zielonej Góry, Krzysztof Grodecki z Lubina, Krystian Kwaszewski z Poseny, Krzysztof Wójcik z Radkowa, Tomasz Żuralski z Rybna Pomorskiego, Jarosław Kolasz z Lubyczy Królewskiej, Dariusz Śliwa z Bytomia, Sławomir Włoszczek z Warszawy, Damian Wojnarowski z Tarnobrzegu, Michał Bigulek z Białego-Białej, Łukasz Leśniak z Pruszkowa, Adam Słowikowski z Suwałk, Małgorzata Zielińska z Sierpca, Marek Szostek z Pilawy, Paweł Sawoń z Białogostoku, Łukasz Litwiniak z Otwocka, Dawid Petko z Żąbkowic Śląskich, Kacper Chormański z Warszawy, Robert Król z Marek, Bartosz Styperek z Dopiewo, Jędrzej Kozerański ze Stargardu Szczecińskiego, Grzegorz Pactwa z Ubiąży

→ MISS CUCKA:

Przemysław Blachnio ze Stefanowa, Piotr Szlęzak ze Skarżysko Kamiennej, Patryk Modrzejewski z Grodziska Mazowieckiego, Tomasz Jurczyk z Zielonej Góry, Daniel Pilch z Lubania Śląskiego, Patryk Antos z Lublińca, Jan Stąbor z Warszawy, Natalia Sowińska z Kwidzyna, Sebastian Kapela z Pruszkowa, Kamil Szubski z Gorzyc, Wojciech Czapliński z Mrągowa, Dawid Drozdziak z Otwocka, Jakub Napierała z Poznania, Marek Skoneczny z Miedzyborowa, Krzysztof Bergchautzen z Warszawy, Dominik Sleszman z Warszawy, Grzegorz Mielon z Pogórskiej Woli, Adam Namiec z Wołczyń, Wioletta Gronostajska ze Ślubic, Mateusz Rybarczyk z Poznania, Redosław Oszczyda z Legnicy, Patryk Palicki z Rogoźna Wilko, Tomasz Adamkiewicz z Kędzierzyna Koźle, Aleksander Żołędowski z Warszawy, Daniel Stanawski z Cieszyne, Krzysztof Kopecki z Białych Błot, Piotr Wyderski z Sosnowca, Kamil Sedor z Okleśnej, Krzysztof Cyliw z Białogostoku, Tomasz Penkowski z Karwii, Ryszard Kajstura z Zabłocia, Ryszard Piątek z miejscowości

wości Chodel, Marcin Grelawicz z Secemina, Mariusz Kacale z Warszawy, Łukasz Palider z Gdańska, Tomasz Deda z Tychów, Mirosław Szostek z Tychów, Wojciech Dąbkowski z Kobylenka, Adam Kozłowski z Baboszewa, Mateusz Skaryczyński z Krakowa, Piotr Zagroba z Ostrołęki, Norbert Jurek z Warszawy, Szymon Wachowski z Bąkowa Opatowskiego, Redosław Bodziany z Poznania, Paweł Kubica z Wrocławia

→ Gry RPG:

Neverwinter Nights:

Marek Fijałkowski z Góry Kalwarii, Paweł Olszewski z Wałbrzycha, Paweł Barylski z Wrześni, Wioletta Marciniak z Łabiszyna, Konrad Ładno z Dębą Wielką

→ Lionheart:

Łukasz Idzikowski z Ostrołęki, Michał Jabłoński z Kafi, Jakub Raczkański z Sanoka, Adam Nowak z Torunia, Robert Zaremba z Jarocina, Sebastian Sabadach z Głuszyca, Marcel Mazurkiewicz z Piekar Śląskich, Sławomir Pościech ze Świętochłowic, Paweł Szostek z Głogowa, Mirosław Rymer z Katowic

→ Świętynia Pierwotnego Zła:

Dariusz Zdunowski z Płońska, Mateusz Goździewicz z Gniezna, Grzegorz Kubiak z Bierutowa, Marcin Krajewski z Łodzi, Michał Tasarz z Gryfic, Tobiasz Słodziński z Żąbkowic Śl., Jakub Adamski ze Zgierza, Karol Beska z Gdańska, Mariusz Chrzanowski ze Stargardu Szczecińskiego, Zbigniew Olszek z Warszawy

→ Baldur's Gate:

Andrzej Pieczywek z Krzczonowa, Michał Kowalski ze Starechowic, Piotr Skóra z Wąkca, Włodzisław Jakubczyk z Moszczenicy, Dominik Majchrzak z Malborka, Rafał Świąt

tecki z Mikenowa, Dominik Górski z Łukowa, Szymon Wojtyła z Chocholowa, Marcin Szymański z Suwałk, Wacław Sobczak z Kamiennej Góry

→ Beyond Divinity:

Marta Kempa z Kłobucka, Marcin Jahn z Łodzi, Mariusz Jaraczewski z Warszawy, Rafał Galet z Niemce, Grzegorz Świdorski z Łęczutu, Radosław Jęsik z Rzeszowa, Paweł Pilerczyk z Żebrzyca, Grzegorz Pawlarczyk z Lubina, Wojciech Mielniński z Sosnowca, Adrian Zalewski z Warszawy

→ Figurki filmowe:

Marek Łazarski z Lublina, Mateusz Gajda z Busko Zdroju, Agata Mendel z Grodziska Wilko, Łukasz Bragoszewski z Siedlec, Maciej Chodźicki z Polnietowa, Jędrzej Gruszczowski z Gniezna, Mateusz Trawka z Wysokiej, Daniel Biełkowski z Warszawy, Wojciech Dudek z Krakowa, Michał Skwark z Będzina, Wojciech Lorenz z Płocka, Joanna Piela z Zielonej Góry, Mirosław Klimecki z Łodzi, Teresa Gołębczyk z Warszawy, Łukasz Szwed ze Szczecina, Roman Czaczkowski z Bełchatowa, Daniel Kozdroń z Warszawy, Emil Daniluk z Janowa Podlaskiego, Maciej Jaszczak z Brzezina, Przemysław Krakowiak z Łodzi, Maciej Formella z Gdyni, Katarzyna Grela z Zamościa, Robert Skubiszewski z Lublina

→ Drukarka EPSON:

Krzysztof Adamski ze Śmigła

→ Klawiatura:

Bartosz Grabowy z Leszna, Wiktor Chabera z Siemianowic

→ Odtwarzacz mp3

Rafał Grzyb z Bytomia

→ Wiatrak:

Łukasz Dańca z Miechowa, Bartosz Bosek z Brwinowa, Piotr Mładnicki ze Stargardu Szczecińskiego, Sławomir Skaliński z Drageca, Piotr Józwiak z Wrocławia

→ Ładowarki GP:

Rafał Cichy z Gdańska, Renata Wałęska z Łaska, Piotr Kardacz z Siedlec

→ Akcesoria komputerowe Saitek:

→ Desk Manager:

Andrzej Gmur z Białaczowa, Łukasz Kopaczewski ze Świdwina, Agnieszka Figlerowicz z Dzierżoniowa

→ Joysticki:

Aurelia Grzeszcz z Szamotuł, Maciej Łuczak - Jaworze Dolne, Artur Płuta z Sędziszewa, Marcin Grabowski z Brodnicy

→ Kierownica:

Sebastian Małek z Radomska, Adam Pawłowski z Łososi-ny Dolnej, Daniel Góralczyk z Bielska Podlaskiego, Krystyna Tomaszewska z Poznania

→ Pad i mysz:

Halina Zlotucha z Góry Puławskiej, Jakub Wiliński z Warszawy

→ Łatarka i mysz:

Małgorzata Suchodołska z Radomia, Maciej Krzemianowski z Lublina

PLAYBOY: THE MANSION

Aby odblokować dodatkowe rzeczy w grze, należy wykonać kilka zadań:

- **Artsy Bunny Shirt** – Umieść Karmyn Chase na okładce w piątej misji
- **Barely There Plus** – Podpisz kontrakt z Carmen Electra w trakcie 8 misji
- **Brass Bed** – Ukończ 9 misję
- **Bunny Back** – Ukończ 3 misję
- **Butt'r'fly** – Doprowadź do końca wzrost funduszy w trakcie 5 misji
- **Clubhouse** – Ukończ 5 misję
- **Grotto** – Zaproś Agenta na swoją imprezę w trakcie 4 misji
- **Leg O Lamo** – Odbądź stosunek z kobietą w trakcie 3 misji
- **Leopard Rares** – Zorganizuj Grotto Party w trakcie 7 misji
- **Message Table** – Wyдай magazyn podczas 2 misji
- **Olivia's Hef** – Ukończ 4 misję
- **Playboy Mini** – Zorganizuj Markusowi Jacobskiemu ekstremalnie romantyczną znajomość z dowolną dziewczyną w trakcie 4 misji
- **Pool** – Ukończ 1 misję
- **Regency Chair** – Ukończ 8 misję
- **Regency End Table** – Ukończ 6 misję
- **Regency Rug** – Ukończ 11 misję
- **Regency Sofa** – Ukończ 10 misję
- **Roster Character Editor** – Ukończ 2 misję
- **Shoulder Wrap** – Doprowadź do romantycznego związku między Karmyn Chase i Builder Paris w trakcie 4 misji
- **Stars on Stripes** – Doprowadź do rozkochania w sobie Wendy Bigmoney i Ciro Burrow w trakcie 8 misji
- **Trampoline** – Zdobydź dwie dziewczyny w trakcie 2 misji
- **White Peek-a-Boo** – Zdobydź serce Penny Starks lub Sandry Bellare w trakcie 2 misji



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Uwaga! Podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Przed dokonaniem jakichkolwiek czynności zrób jego kopię zapasową. Otwórz dowolnym edytorem tekstu plik „swkotor2.ini”, znajdujący się w katalogu z grą, i odszukaj linię „[Game Options]”. Następnie tuż pod tą linią dodaj następującą „EnableCheats=1”. Jeżeli taka już istnieje, zmień po prostu jej wartość z „0” na „1”. Teraz podczas gry naciśnij klawisz „~” i wpisz jeden z poniższych kodów:

- **Invulnerability** – Nieśmiertelność
- **heal** – Odnowienie punktów energii oraz mocy
- **revealmap** – Dostęp do pełnej mapy
- **giverepair** – Dodatkowe 100 zaawansowanych zestawów naprawczych
- **givesitharmour** – Ustawienie wartości pancerza na 100
- **givemed** – Dodatkowe 100 apteczek
- **givecomspikes** – Dodatkowe 99 comspike'ów
- **givecredits ##** – Określona ilość kredytów
- **addexp ##** – Określona ilość doświadczenia
- **adddarkside ##** – Określona liczba punktów ciemnej strony (W przypadku nie wpisania żadnej wartości, w miejsce ## zostanie przyznana maksymalna liczba punktów)
- **addlightside ##** – Określona liczba punktów jasnej strony (W przypadku niewpisania żadnej wartości, w miejsce ## zostanie przyznana maksymalna liczba punktów)
- **infiniteuses** – Możliwość korzystania z przedmiotów bez ograniczeń
- **addlevel ##** – Zwiększenie doświadczenia do poziomu ##
- **setawareness ##** – Zwiększenie świadomości do poziomu ##
- **setcharisma ##** – Zwiększenie charyzmy do poziomu ##
- **setcomputeruse ##** – Zwiększenie zdolności obsługi komputera do poziomu ##
- **setconstitution ##** – Zwiększenie budowy ciała do poziomu ##
- **setdemolitions ##** – Zwiększenie umiejętności robienia demolki do poziomu ##
- **setdexterity ##** – Zwiększenie zręczności do poziomu ##
- **setintelligence ##** – Zwiększenie inteligencji do poziomu ##
- **setpersuade ##** – Zwiększenie perswazji do poziomu ##

- **setrepair ##** – Zwiększenie umiejętności naprawy do poziomu ##
- **setstealth ##** – Zwiększenie podstępności do poziomu ##
- **setstrength ##** – Zwiększenie siły do poziomu ##
- **settreatinginjury ##** – Zwiększenie odporności na rany do poziomu ##
- **setwisdom ##** – Zwiększenie mądrości do poziomu ##
- **setsecurity ##** – Zwiększenie asekuracji do poziomu ##
- **restartminigame** – Rozpoczęcie od nowa minigry w przypadku przegranej
- **whereami** – Wyświetlenie informacji, gdzie znajdujesz się na mapie
- **giveitem ##** – Daje wybrany przedmiot
- **bright** – Rozjaśnienie ciemnych miejsc
- **turbo** – Postacie poruszają się szybciej



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Podczas gry naciśnij klawisz „~”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

- **loaded** – Wszystkie ładunki wybuchowe, maksymalna ilość amunicji i prawie wszystkie dodatkowe bronie pojawiają się pod tobą
- **Ghost** – Latanie i przechodzenie przez ściany
- **Fly** – Tryb latania



SUDDEN STRIKE: RESOURCE WAR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- ***koenigstiger** – Nieśmiertelność dla wszystkich jednostek oraz udoskonalenie broni
- ***blitzkrieg** – Zakończenie misji sukcesem
- ***omniscience** – Usunięcie mgły wojny



TOCA RACE DRIVER 2

Kody dysku o numerze 6111.

- **VNIYNHQI** – Dostęp do wszystkich samochodów i mistrzostw
- **NWVFVIES** – Dostęp do wszystkich samochodów i bonusowych mistrzostw
- **LKZCZMDO** – Szybszy samochód
- **PHXGASN** – Zmiana napędu samochodu
- **HMYUDEEB** – Samochody są niezniszczalne
- **YFUHUXCD** – Wszystkie animacje



BESIEGER

- **Invulnerability 1 lub 0** – Nieśmiertelność
- **Daytime #** – Ustawienie pory dnia (# od 1 do 24)
- **Debug 1 lub 0** – Tryb debugowania
- **DayTimespeed #** – Ustawienie prędkości upływu czasu #
- **CreateUnit #** – Stworzenie jednostki (# – nazwa jednostki)

Laureaci konkursów CLICK! 01 i 02/2005

CLICK! 01/2005:

→ ZOO TYCOON 2:

Michał Frąckiewicz z Wolomina, Waldemar Jaskowski z Zabrza, Weronika Grzegorzczak z Warszawy, Mateusz Andrzejczak z Wrocławia, Anna Dzieńcio z Łodzi, Piotr Sosnowski z Warszawy, Monika Kumor z Busko Zdroju, Joanna Konopska z Ciechanowa, Lucyna Kopeć z Nowej Góry, Grzegorz Buć z Krzywczaj, Marcin Barański z Warszawy, Cezary Mirgos z Grójca, Ariana Kiozyk z Łazisk Dolnych, Jadwiga Micherda z Sulkowa, Jerzy Bloch z Andrychowa, Krzysztof Staszkiwicz z Żywca, Filip Adamowicz z Głogowa, Dariusz Drownowski z Zabudowa, Rafał Mazurkiewicz z Nysy, Joanna Król z Kutna, Krzysztof Gąsecki z Lubina, Mariusz Patok z Łębnika, Mateusz Olejnik ze Starego Miasta, Damian Celnik z Piekara Śl., Alina Cieślak z Pacierzowa, Michał Rychert z Przodkowa, Konrad Mirecki z Włocławka, Tomasz Zajac z Nowego Sącza, Mateusz Perz z Grodziska Maz., Agnieszka Gilińska z Kołobrzega, Edyta Płocka z Naki, Dominika Walawender z Warszawy, Patrycja Lipska ze Skarogosz, Hanna Kubiak z Jaktorowa, Przemysław Nowaczyk z Gniezna;

→ ZESTAW CLEARASIL FOR MAN:

Piotr Skupski z Suwałk, Dawid Jaskuła z Zabrza, Przemysław Kuśmierczyk z Wąbrzeźna, Sebastian Kaluska z Naki, Adam Brzostek z Warszawy, Gerard Polka z Nowego Sącza, Piotr Zełbing z Warszawy, Robert Wiśniewski z Poznania, Marcin Sitarz z Pruszkowa, Sławomir Wójcik z Ostrowca Świętokrzyskiego;

Gry RPG:

→ NEVERWINTER NIGHTS:

Anna Morales z Brwinowa, Jerzy Wisła z Olkusza, Jacek Nowakowski z Łodzi, Paweł Parzydło z Warszawy, Marek Kontryn z Wrocławia;

→ LIONHEAR:

Kamil Kasprzak z Lublina, Łukasz Zawadzki z Imielina, Jakub Walczek z Sanoka, Tomasz Tomczak z Głogowa, Karolina Zwołńska z Krakowa, Wojciech Borkowski z Ustki, Dawid Peciak z Kalisza, Marzena Zawisła z Zielonej Góry, Piotr Giedroń z Janowic Wilk., Dominik Zbacki ze Skierniewic;

→ ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA:

Krzysztof Polit z Mieca, Kamil Benbenek z Wilkowie, Mateusz Buczyński z Katowic, Marcin Bruski ze Szczecina, Wiesław Kasprzyk z Tomaszowa Lubelskiego, Radosław Pardela z Sędziszewa, Marcin Rosiewicz z Krakowa, Mariusz Zarek z Chelma, Michał Legutko z Olkusza, Danuta Wojtanek z Murzasichli;

→ BEYOND DIVINITY:

Beata Bartkiewicz z Chechła Drugiego, Bartosz Graszka z Gdyni, Piotr Sadowski z Lubania, Przemysław Turkowski z Augustowa, Bartłomiej Sikorski z Warszawy, Bartłomiej Orzeł z Wrocławia, Piotr Mikołajczyk z Oleśnicy, Paweł Sawicki z Krakowa, Michał Wiśniewski z Olsztyna, Klaudiusz Wiczeorek z Dąbrowy Górniczej;

→ BALDUR'S GATE:

Michał Klimaszewski z Kielca, Piotr Maciąg z Radomia, Tomasz Kaszucki z Rachwał, Maciej Szpura z Międzyrzecza Podlaskiego, Jacek Diegański z Pleszewa, Przemysław Bieniek z Bielsko Białej, Piotr Jasocha z Płocka, Robert Grzesiak z Pulew, Michał Jasik z Wrocławia, Arkadiusz Jarczyński z Warszawy;

→ DRUKARKA EPSON R200:

Barbara Malicka z Torunia;

→ FIGURKI FILMOWE:

Adam Pachucki z Warszawy, Piotr Salus z Pionek, Marek Ceglarczyk z Buczkowic, Robert Wędzicki z Krakowa, Iwona Jakubczak z Częstochowy, Rafał Tatysiak z Warszawy, Bartłomiej Lewandowski z Inowrocławia, Przemysław Kłopotki z Warszawy, Jacek Gałek ze Świdnicy, Piotr Cichowski z Ciechanowa, Artur Wojtyła z Kielca, Marcin Miedziński z Kuluszek, Tomasz Brzost z Kutonia, Mateusz Benyk z Lubonia, Artur Cycyk z Węglińca, Jacek Wiśniewski z Poznania, Miłosz Nowicki z Łęki Małej, Dariusz Meckier z Piotrkowa Trybunalskiego, Marek Pietrzyk z Bydgoszczy, Stanisław Piotrowski z Bogut, Maciej Włosek z Kielca, Paweł emiesz z Gniezna, Tomasz Bartoszek z Gdyni, Konrad Dąbrowski z Łąbąd, Marcin Grabowski z Suwałk, Piotr Budziak z Warszawy;

CLICK! 02/05:

→ Książka ERAGON:

Czesław Drewniak ze Szczecina, Michał Kuczyński z Łańcuta, Wojciech Król z Bobowa, Zbigniew Padewski z Jawornika Polskiego, Andrzej Olszewski z Warszawy, Agata Zajęcka z Otwocka, Mateusz Gryć z Białogostoku, Jacek Dmochowski z Warszawy, Ewa Stein z Sulechowa, Maciejrzybylski z Sieradza;

→ ZESTAW SETTLERS:

Krzysztof Bartoszewski z Warszawy, Iwona Wierchoń z Bydgoszczy, Arkadiusz Przytarski z Gdyni, Piotr Iwanek z Tych, Marcin Kulisz z Bogatyni, Wiesław Supryn z Lublina, Szymon Kulik z Byczyny, Adam Szułwik z Rawicza, Konrad Świdrak z Teresina, Dorota Maroz z Krasnika, Filip Janowiec z Nowego Sącza, Dawid Biernacki z Kola, Andrzej Mercik z Radomska, Artur Włodarczyk z Bytomia, Rafał Bartos z Zielonej Góry, Tomasz Winkler z Rudy Śl., Kazimierz Kityński z Lubiszyna, Paweł Godlewski z Wysokie Mazowieckie, Beata Sienkiewicz z Czarnej Białostockiej, Kamil Kamielnik z Zagórza;

→ ŁADOWARKI GP:

Piotr Purchala z Łomianek Dolnych, Krena Bula z Tych, Marcin Kula z Jasła;

→ HALF-LIFE2:

Lom wygrał Maciej Zubkowski z Torunia.

NIE TOP MARZANNY!



ZATOP SIĘ W GRZE!

KWIECIEŃ W MARCU – CENY W DÓŁ !!!



nowości, zadzwoń, zapytaj

dźwięki, filmy, dźwięki...

kierownice i pady PC



Jet Fighter 3 - 19,90 Woody Woodpecker - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90



Magic Win Map Maker 2003 Magic Win Map Maker 2003 Magic Win Map Maker 2003



Saitek P120 Saitek P880 Saitek R220

Air Strike 3D	19,90	Football Manager 2005 (PL)	99,00
Battlefield 1942	39,90	Gry Karciane 1	25,00
Battle Collection (Medieval)	164,90	Gry Karciane 1&2	39,00
Battlefield Vietnam	129,00	Gry Karciane 2	25,00
Battle Mages (PL)	59,00	Hard Truck	19,90
Beyond Good & Evil (PL)	49,00	18 Wheel of Steel (PL)	19,90
Blitzkrieg (PL)	49,90	Harry Potter: Księżniczka Tajemnic	119,00
Bowling (Krośka)	19,90	Harry Potter: Mistrzostwa	39,90
Breed	79,00	Świata w Quidditchu	39,90
Call of Duty: Deluxe Edition (PL)	99,00	Heroes of Might	19,90
Call of Duty (PL)	59,00	Hidden & Dangerous 2	79,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Homeworld 2	99,00
Championship Manager 5	149,00	Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Chessmaster 10	139,00	Jazz Jack Rabbit	29,90
Command & Conquer: Tiberian Dawn	49,90	Immortal Cities: Children	99,00
D-Day (PL)	69,00	of the Nile (PL)	99,00
Dungeon Siege (PL)	49,90	Kangurek Koo 2	29,00
Counter Strike: Condition Zero	29,90	Kapitan Pazar (PL)	29,90
Dialka II + Dialka II	99,00	Lemony Snicket: Sześć	69,00
Pan Złazozona (PL)	79,00	sielotwórczych zdarzeń (PL)	49,00
Qino Crisis	19,90	Unheart	19,90
Disciples II: Bunt Ekw (PL)	29,90	Madden NFL 99	19,90
Emergency 2 (PL)	19,90	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	79,00
Ethorods II (PL)	19,90	Men of Valor (PL)	129,00
Europa Universalis	59,00	Medieval Lords (PL)	89,00
Mroczne Wiek (PL)	59,00	Metalcraft: Replicants Rampage (PL)	99,00
Fair Strike (PL)	69,00	Medi i Nanno	9,00
FIFA 2002 Classic	39,00	Maj Brat Wiedźwied (PL)	79,00
Grobyław: Świątynia	49,00	Motyr 2 (PL)	49,00
Pierwotnego Zła (PL)	99,90	Need for Speed Underground 2	139,00

Neverwinter Nights - Edycja	129,00	Sims City 4 (PL)	39,90
Kolekcjonerska (PL)	139,00	Soldier of Fortune II Gold	89,00
NHL 2005	19,90	Soldiers: Heroes	59,00
Nuclear Strike	59,00	of World War II (PL)	27,90
Pachol Rzymu (PL)	49,00	Tomb Raider	79,00
Pebble II	24,90	The Angel of Darkness	99,00
Past Morten (PL)	25,00	TOCA 2	159,00
Pinkie i gry logiczne	49,00	True Crime	49,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00	Warcraft	59,00
Prince of Persia: Piekny opus	49,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	79,00
Pre Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00	Xtreme Geyce: Warcraft III	99,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90	Yatlong (Purple Haze)	79,00
Rainbow Six: Athens Sword (PL)	59,00		
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	42,90		
Rescue d/CD	59,00		
Reak-Schizm	59,00		
Return to Castle Wolfenstein	39,00		
Runaway a Road to Adventure	59,00		
Sagledzi i Piekna Kobieta (1-2) (PL)	99,00		
Second Sight	59,00		
Settlers IV (PL)	59,00		
Schizm II: Kamelion	49,00		
Schizm (dvd lub CD)	42,90		
Sims: Balanga (PL)	69,00		
Sims: Double Deluxe (PL)	134,90		
Swiata The Sims	79,00		
Sims zwierząt (PL)	79,00		
Sims Gwiazd	59,00		
Sims wakacje (PL)	79,00		
Sims Deluxe (PL)	79,00		

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Groz	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefield (PL)	19,90

Defender of the Crown (PL)	9,90	Alien Nation 2 (PL)	19,90
Opsys PL	9,90	Cassanova (PL)	19,90
Architekt domów i wnętrz	19,90	Cold Zero (PL)	19,90
Chariot of War (PL)	19,90	Call of Duty: Call of Duty	19,90
Crime Cities	19,90	Combat Mission Gold (PL)	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	Desperados	19,90
Deathcar	19,90	Deviant Dale II	19,90
Rome Architekt 3D 4.0	19,90	The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Kukla w zastawie 3 w 1	19,90	Trailer 1.4 (PL)	19,90
Rage of Magos Necromancer	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90
RIM - wojna o planetę	19,90	Combat Mission 2	19,90
Seven Kingdoms II	19,90	Barbaros to Berlin (PL)	19,90
The Frychlon Wars	19,90	Emergency 2 (PL)	19,90

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSY: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kotłarska 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

WYKONANIE

WYKONANIE

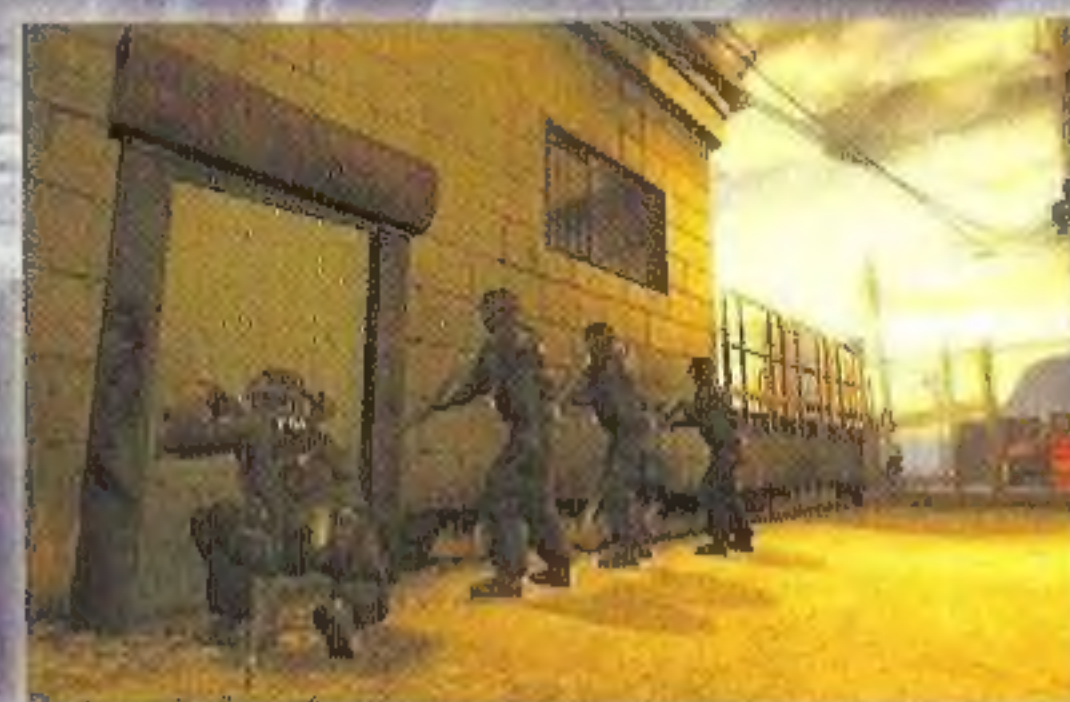
GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZA
SWAT WKRACZA DO AKCJI



SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

W sprzedaży
od 14 kwietnia



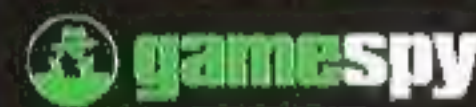
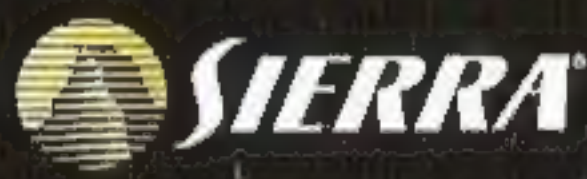
Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!

Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*!
Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa -
teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie:
<http://swat.cdprojekt.info>

*Replika AEG MP5A2



Sponsorem jest sklep internetowy
MILITARYAREA.PL
MILITARNĄ STREFĄ



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra, the Sierra logo, SWAT and the SWAT logo are trademarks or registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Developed exclusively by Irrational Games. Developer Modifications Copyright © 2005 Irrational Games. Don't product images, product names, trademarks and logos used with permission from Sierra USA, Inc. <http://www.sierrausa.com>. COLT, COLT (STYLIZED "C"), COLT M16, COLT M4, COLT M1911, COLT M1911A1, COLT M1911A1, and AEG are trademarks or registered trademarks of Colt's Manufacturing Company, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and/or registered trademarks are the property of their respective owners.